

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TARI *LUYUNG* UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI
SISWA SMP**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Manzatinofanie Dwyariessa
NIM 10209241021

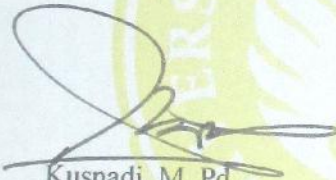
**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 9 Juni 2014

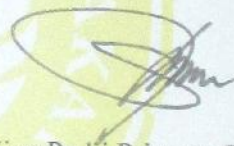
Pembimbing I,



Kurnadi, M. Pd.
NIP 19650813 199101 1 001

Yogyakarta, 9 Juni 2014

Pembimbing II,

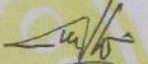





Wien Pudji Priyanto DP., M.Pd.
NIP 19550710 198609 1 001

PENGESAHAN

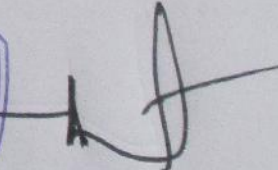
Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 16 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Endang Sutiya, M. Hum	Ketua		21/6/14
Wien Pudji DP, M.Pd.	Sekretaris		20/06/2014
Sumaryadi, M.Pd.	Penguji Utama		20/6/2014
Kusnadi, M.Pd.	Penguji Pendamping		20/6/2014

Yogyakarta, Juni 2014
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198001 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **Manzatinofanie Dwyariessa**

NIM : 10209241021

Jurusan : Pendidikan Seni Tari

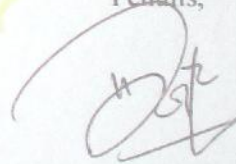
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 9 Juni 2014

Penulis,



Manzatinofanie Dwyariessa

MOTTO

“Selalu Ada Cita dan Cinta dari, dan untuk Allah SWT, Bunda, Ayah dan
Keluarga Di hati”

*“Hanya Dirimu Sendirilah yang Dapat Mengubah Masa
Depanmu...”*

“Kita yang Harus Berusaha dan Allah yang Me-ridho’i...”

*“Jangan Pernah Menyerah pada Hal yang Kita Rasa Tak
Mungkin Dapat Kita Lalui, Karna Setiap Kesulitan Pasti
Ada Jalan...”*

(Manzatinofanie Dwyariessa)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah ... rasa syukur saya haturkan untuk-Mu Tuhan pemilik alam semesta dan seisinya, sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya ini tak lepas dari dukungan berbagai pihak. Karya kecil ini saya persembahkan untuk :

- 1. Kedua orang tuaku Mama “Titis Trigono Sasiatun” dan Papa “Paniman” yang telah merawatku dengan segenap jiwa dan raga.*
- 2. Kakakku tercinta “Nigo Ekyana Pihati” dan keluarga kecilnya (mas Bambang & dek Tita) yang selalu memberikan dukungan yang tak terkira.*
- 3. Kekasihku tercinta “Sidiq Mucharom” yang selalu menemaniku dengan cinta dan kesetiaanya, dan keluarga besarnya yang memberiku semangat yang tak kuduga sebelumnya.*
- 4. Seluruh warga Indonesia yang taat akan pajak sehingga program bidik misi dapat terlaksana dan aku dapat merasakan bangku perkuliahan sampai mendapat gelar sarjana.*
- 5. Tokoh-tokoh yang ada di buku cerita saya, terima kasih.*
- 6. Teman-teman PST angkatan 2010, kelas AB atas canda tan tawa selama perkuliahan, serta saudaraku di DPM FBS '12 dan '13.*
- 7. Dan pihak-pihak yang telah mendukung saya baik moril maupun materiil.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini terselesaikan dengan lancar.

Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini, tetapi berkat bimbingan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini penulis sadar banyak berbagai pihak yang telah ikut membantu. Dalam kesempatan ini, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
2. Bapak Wien Pudji Priyanto DP., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari dan Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
3. Bapak Kusnadi, M.Pd., Pembimbing I, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Ibu Wenti Nuryani, M.Pd., ahli media yang telah memberikan bantuan dalam mengevaluasi media.
5. Ibu Tutik Purwani, M.Pd., selaku ahli materi yang selalu memberikan bantuan dalam mengevaluasi media.
6. Seluruh siswa kelas VIII F yang telah membantu dalam penilaian media.

7. Ibu Dra. Woro Subaningsih, M.Si., Kepala SMP Negeri 2 Klaten, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Klaten.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini. Untuk itu, segala saran dan kritik sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis hanya bisa berharap semoga Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Juni 2014

Manzatinofanie Dwyariessa

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Asumsi Pengembangan	8

BAB II KAJIAN TEORITIK	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Pengembangan Multimedia Interaktif.....	9
2. Karakteristik Pembelajaran Seni Tari di SMP.....	16
3. Karakteristik Siswa SMP.....	18
4. Tari <i>Luyung</i>	20
B. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III. METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Desain Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Prosedur Pengembangan Media.....	34
B. Deskripsi Hasil Produk.....	77
C. Pembahasan	119
BAB V. PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran.....	122
Daftar Pustaka	123
Lampiran	125

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kriteria Penskoran.....	32
Tabel 2 : Hasil Analisis Materi Tari <i>Luyung</i>	37
Tabel 3 : Isi Multimedia Tari <i>Luyung</i>	40
Tabel 4 : Hasil Evaluasi oleh Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran....	68
Tabel 5 : Hasil Evaluasi oleh Ahli Materi pada Aspek Isi	68
Tabel 6: Hasil Evaluasi oleh Ahli Materi pada Aspek Kebenaran	69
Tabel 7 : Hasil Evaluasi oleh Ahli Media pada Aspek Tampilan	70
Tabel 8 : Hasil Evaluasi oleh Ahli Media pada Aspek Pemrograman....	70
Tabel 9 : Hasil Evaluasi oleh Ahli Media pada Aspek Kebenaran	71
Tabel 10 : Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	72
Tabel 11 : Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	77
Tabel 12 : Hasil Penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, Uji Coba Terbatas, dan Uji Coba Lapangan	120

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (R&D)</i> Sugiyono.....	14
Gambar 2 : Bagan Model Pengembangan Multimedia.....	25
Gambar 3 : <i>Flowchart</i>	40
Gambar 4 : Tahapan Pembuatan Media.....	67
Gambar 5 : Halaman Kompetensi Sebelum Revisi.....	73
Gambar 6 : Halaman Kompetensi Setelah Revisi.....	73
Gambar 7 : Halaman Sekilas tentang Tari <i>Luyung</i> Sebelum Revisi..	74
Gambar 8 : Halaman Sekilas tentang Tari <i>Luyung</i> Setelah Revisi...	74
Gambar 9 : Halaman Penutup Sebelum Revisi.....	75
Gambar 10 : Halaman Penutup Setelah Revisi.....	75
Gambar 11 : <i>Loading</i>	77
Gambar 12 : Lanjutan <i>loading</i>	78
Gambar 13 : Halaman intro.....	78
Gambar 14 : Halaman Petunjuk.....	79
Gambar 15 : Menu Utama.....	79
Gambar 16 : Halaman Kompetensi.....	80
Gambar 17 : Halaman Materi.....	80
Gambar 18 : Halaman Sekilas tentang Tari <i>Luyung</i>	81
Gambar 19 : Halaman Ragam Gerak Tari <i>Luyung</i>	81
Gambar 20 : Halaman Ragam <i>Jalan Lenggang Payung</i>	82
Gambar 21 : Halaman <i>Jalan Srimpetan Lenggang Payung</i>	83
Gambar 22 : Halaman <i>Jalan Tandak</i>	83
Gambar 23 : Halaman <i>Dendang Payung</i>	84
Gambar 24 : Halaman <i>Payung Nregel</i>	85
Gambar 25 : Halaman <i>Njingklik</i>	85

Gambar 26	: Halaman <i>Jalan Ketepang</i>	86
Gambar 27	: Halaman <i>Buka Tutup Payung Kaki Enjer</i>	87
Gambar 28	: Halaman <i>Ayun Silang Payung</i>	87
Gambar 29	: Halaman <i>Mintal Benang</i>	88
Gambar 30	: Halaman <i>Narik Benang</i>	89
Gambar 31	: Halaman <i>Nenun</i>	89
Gambar 32	: Halaman <i>Mbabar Tenun</i>	90
Gambar 33	: Halaman <i>Nglempit Lurik</i>	91
Gambar 34	: Halaman <i>Ngindit Lurik</i>	91
Gambar 35	: Halaman <i>Srimpet Penthangan</i>	92
Gambar 36	: Halaman <i>Gejikan Ulap-ulap Tawing Kanan</i>	93
Gambar 37	: Halaman <i>Srimpetan Njereng Lurik</i>	93
Gambar 38	: Halaman <i>Penthangan Miwir Lurik</i>	94
Gambar 39	: Halaman <i>Ngremong Lurik</i>	95
Gambar 40	: Halaman <i>Mande Lurik</i>	95
Gambar 41	: Halaman <i>Srimpetan Kebyak-kebyok Lurik</i>	96
Gambar 42	: Halaman <i>Rias Busana dan Properti</i>	97
Gambar 43	: <i>Pop up</i> Hiasan Rambut.....	97
Gambar 44	: <i>Pop up</i> Kalung.....	98
Gambar 45	: <i>Pop up</i> Sabuk.....	98
Gambar 46	: <i>Pop up</i> Gelang.....	99
Gambar 47	: <i>Pop up</i> Kain Lurik.....	99
Gambar 48	: <i>Pop up</i> Anting.....	100
Gambar 49	: <i>Pop up</i> kebaya lurik.....	100
Gambar 50	: <i>Pop up</i> Kemben Lurik.....	101
Gambar 51	: <i>Pop up</i> Payung.....	101
Gambar 52	: <i>Pop up</i> Rok Lurik.....	102
Gambar 53	: Halaman Video tari <i>Luyung</i>	102
Gambar 54	: Evaluasi.....	103
Gambar 55	: Soal Pilihan Ganda.....	103
Gambar 56	: Soal Pilihan Ganda.....	104

Gambar 57	: Soal Pilihan Ganda.....	104
Gambar 58	: Soal Pilihan Ganda.....	105
Gambar 59	: Soal Pilihan Ganda.....	105
Gambar 60	: Soal Isian Singkat.....	106
Gambar 61	: Soal Isian Singkat.....	107
Gambar 62	: Soal Isian Singkat.....	107
Gambar 63	: Soal Isian Singkat.....	108
Gambar 64	: Soal Isian Singkat.....	108
Gambar 65	: Soal Benar/Salah.....	109
Gambar 66	: Soal Benar/Salah.....	110
Gambar 67	: Soal Benar/Salah.....	110
Gambar 68	: Soal Benar/Salah.....	111
Gambar 69	: Soal Benar/Salah.....	112
Gambar 70	: Soal Menjodohkan.....	113
Gambar 71	: <i>Feedback</i> Jawaban Benar.....	113
Gambar 72	: <i>Feedback</i> Jawaban Salah.....	114
Gambar 73	: Hasil Evaluasi.....	114
Gambar 74	: Halaman Profil.....	115
Gambar 75	: Halaman Profil Pengembang.....	115
Gambar 76	: Halaman Profil Dosen Pembimbing 1.....	116
Gambar 77	: Halaman Profil Dosen Pembimbing 2.....	116
Gambar 78	: Halaman Profil Ahli Materi.....	117
Gambar 79	: Halaman Profil Ahli Media.....	118
Gambar 80	: Halaman Penutup.....	118
Gambar 81	: Cover DVD.....	119
Gambar 82	: Cover Tempat DVD.....	119
Gambar 83	: Ahli Materi.....	165
Gambar 84	: Ahli Materi saat Menilai Produk.....	165
Gambar 85	: Ahli Media saat Menguji Produk.....	166
Gambar 86	: Ahli Media saat Menilai Produk.....	166
Gambar 87	: Produk saat Ditampilkan pada layar LCD.....	167

Gambar 88	:	Siswa saat Menilai pada Uji coba Terbatas.....	167
Gambar 89	:	Uji Coba Lapangan.....	168
Gambar 90	:	Siswa saat Menilai pada Uji coba Lapangan.....	168

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Flowchart</i>	126
Lampiran 2. Angket Pengalaman dan Keterampilan Menggunakan Komputer	127
Lampiran 3. Hasil Angket Pengalaman dan Keterampilan Menggunakan Komputer	130
Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi	131
Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi	136
Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media.....	141
Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Media	146
Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa	151
Lampiran 9. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Terbatas	158
Lampiran 10. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	160
Lampiran 11. Daftar Nilai Siswa Hasil Evaluasi pada Uji Coba Lapangan.....	164
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan	165
Lampiran 13. Surat-surat.....	169

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI *LUYUNG* UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP

Oleh

**Manzatinofanie Dwyariessa
NIM 10209241021**

ABSTRAK

Tari *Luyung* merupakan tari kreasi baru yang menjadi materi wajib dalam pembelajaran seni tari siswa SMP di Kabupaten Klaten. Dalam pembelajaran tari *Luyung* memerlukan visualisasi yang jelas, agar siswa dapat dengan mudah mempelajarinya. Untuk keperluan tersebut, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikannya. Salah satu upayanya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tari *Luyung* yang tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran serta layak digunakan untuk pembelajaran seni tari siswa SMP.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) produk multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran seni tari siswa SMP. Pengembangan media ini melalui 8 langkah yang diadopsi dari Borg & Gall yang disederhanakan yaitu : (1) pengumpulan informasi awal, (2) merancang produk, (3) pengumpulan bahan, (4) pembuatan media, (5) uji coba awal, (6) revisi produk, (7) uji coba lapangan, dan (8) produk jadi. Subjek penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 5 orang siswa pada uji coba terbatas, dan 30 orang siswa pada uji coba lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi media untuk ahli materi, lembar evaluasi media untuk ahli media, dan lembar evaluasi media untuk siswa.

Hasil penelitian ini adalah dikembangkannya produk multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran seni tari siswa SMP yang dikemas dalam bentuk DVD. Dalam pembuatannya menggunakan beberapa software yaitu : *Autoplay Media Studio 8*, *Wondershare Quiz Creator 8*, *Any Video Converter*, *Corel DRAW X4*, dan *Swish Max 4*. Hasil evaluasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4, hasil evaluasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,21, dan hasil evaluasi media pada uji coba lapangan mendapat nilai 3,3. Nilai tersebut 3. Maka, multimedia interaktif tari *Luyung* termasuk dalam kriteria media yang baik, sehingga dinyatakan layak untuk dipergunakan.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Tari *Luyung*, Pembelajaran Tari, Siswa SMP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sangatlah cepat. Semua hal yang ada dalam kehidupan di masyarakat merupakan contoh produk kemajuannya. Pekerjaan yang semula dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menyebabkan manusia dituntut untuk hidup maju agar tidak dianggap tertinggal. Salah satu bidang yang terkena dampaknya yaitu bidang pendidikan. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran

Sesuai dengan Panduan Penyusunan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah seri BSNP, bahwa mata pelajaran Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik (BSNP, 2006). Keunikan yang ada dalam mata pelajaran Seni Budaya ini ditunjukkan adanya ciri khas dari setiap daerah. Mata pelajaran Seni Budaya juga dapat membantu siswa dalam menemukan jati diri bangsa Indonesia.

Pelajaran Seni Budaya mempunyai bentuk kegiatan berapresiasi dan berekspresi. Pelajaran Seni Budaya dibagi menjadi beberapa bidang yaitu seni tari, seni musik, seni rupa dan seni teater. Masing-masing bidang seni memiliki substansi, ciri-ciri pembelajaran, dan jenis materinya sendiri. Dalam setiap

bidangnya siswa dituntut untuk kreatif dan inovatif. Bidang yang diajarkan adalah bidang yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut merupakan suatu kebijakan kepala sekolah, bahkan pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya (Depdiknas, 2006).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006), disebutkan salah satu Standar Kompetensi (SK) untuk bahan kajian seni tari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mengapresiasi dan mengekspresikan karya tari tunggal dan berpasangan/kelompok. Kompetensi dasar yang digunakan adalah sebagai berikut: mengidentifikasi jenis karya tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat; menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat; mengeksplorasi pola lantai gerak tari tunggal daerah setempat; dan memeragakan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat. Jadi siswa dituntut untuk cinta dan senang akan budaya yang ada di daerah setempat. Dengan demikian guru harus dapat memilih media dan metode yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi awal, dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya khususnya seni tari digunakan beberapa metode pembelajaran. Metode yang banyak digunakan adalah metode ceramah yang digunakan untuk menyampaikan materi apresiasi seni tari, metode demonstrasi untuk menyampaikan materi ekspresi tari, dan metode penugasan agar siswa belajar secara mandiri baik dalam apresiasi seni tari maupun ekspresi tari namun tetap

dalam pengawasan guru. Dalam proses pembelajaran seni budaya, guru mengalami beberapa kendala antara lain: berupa kemampuan siswa yang beragam, waktu pembelajaran seni tari yang terbatas, dan kesulitan guru untuk mendapatkan media.

Siswa yang menempuh pendidikan tingkat SMP rata-rata berkisar pada usia 13-15 tahun. Pada kisaran ini berarti anak usia SMP masuk dalam kategori remaja. *Jean Piaget* dalam Izzaty (2008) mengklasifikasikan perkembangan kognitif yang terjadi pada usia remaja termasuk dalam tahap Operasional Formal, dengan ciri perilaku berpikir secara konseptual dan hipotesis. Pernyataan tersebut sejalan dengan *Hurlock* dalam Izzaty (2008) yang menyatakan bahwa salah satu ciri khas anak usia remaja adalah berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara mandiri.

Berdasarkan pernyataan kedua ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki pengaruh dalam perkembangan kognitif remaja. Untuk itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi keadaan tersebut. Media yang sesuai dengan kebutuhan siswa adalah yang mampu mengatasi keragaman kemampuan kognitif tiap siswa. Hal ini berarti siswa dapat menggunakan media tersebut menurut kemampuannya masing-masing. Adanya interaksi antara siswa dengan media, mampu menimbulkan umpan balik sehingga meningkatkan motivasi untuk belajar.

Multimedia berbasis komputer dan *inter-active video* (video interaktif) merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama

menampilkan informasi, pesan, dan isi pelajaran. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu (Arsyad, 2010:170-172).

Seni tari adalah salah satu materi dalam pembelajaran Seni Budaya. Materi tari tunggal daerah setempat di SMP, khususnya Kabupaten Klaten adalah materi tari *Luyung*. Oleh karena itu, tarian inilah yang dipilih untuk dibuatkan media pembelajarannya. Selain alasan tersebut, ada beberapa alasan yang dijadikan pemilihan Tari *Luyung* sebagai materi tari tunggal daerah setempat yaitu: (1) secara bentuk fisik, tari *Luyung* merupakan tari tunggal yang dapat ditarikan secara masal, (2) secara teknik, gerak tari *Luyung* memiliki ragam gerak tari yang sederhana sehingga mudah diikuti oleh anak seusia SMP, dan (3) adanya pola gerak yang menarik dengan properti kain lurik dan payung. Namun demikian garapan tari tersebut dapat disesuaikan dengan perkembangan, baik dalam komposisi dan tata pentasnya.

Berdasarkan pemikiran di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran tari *Luyung* berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran Seni Tari siswa SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan penugasan sehingga belum memacu kreativitas dan kemandirian siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP memperoleh waktu yang terbatas sehingga perlu adanya strategi atau media pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif tari *Luyung* yang valid dipergunakan dalam pembelajaran seni tari di SMP.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka peneliti membatasi diri pada pengembangan multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran seni tari siswa SMP.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:
Bagaimanakah bentuk produk dan proses pengembangan media pembelajaran tari *Luyung* yang tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran serta layak digunakan oleh siswa untuk pembelajaran seni tari di SMP.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tari *Luyung* yang tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran serta layak digunakan oleh siswa untuk pembelajaran seni tari di SMP.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dipergunakan sebagai salah satu model media pembelajaran yang efektif, sehingga mampu dipergunakan untuk pembelajaran seni tari, dan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini memudahkan siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif pilihan media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi mahasiswa program studi Pendidikan Seni Tari, hasil penelitian ini dapat memberi wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini, dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran Seni Budaya materi tari tunggal daerah setempat di SMP. Produk yang dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif tari *Luyung* ini dikembangkan kedalam bentuk file .exe sehingga tidak perlu menginstal *software* untuk menjalankannya. Produk ini dikemas dalam *Digital Versatile Disc* (DVD).
2. Multimedia interaktif tari *Luyung* ini dikembangkan melalui penggabungan teks, gambar, animasi, suara, dan video sehingga memudahkan siswa dalam pembelajaran seni tari di SMP.
3. Multimedia interaktif tari *Luyung* ini berisi tentang penjelasan tentang sekilas sejarah tari *Luyung*, ragam gerak, rias busana dan properti, serta video tari secara utuh.
4. Multimedia interaktif tari *Luyung* ini dikembangkan dengan beberapa *software*, antara lain; *Autoplay Media Studio 8*, *Corel Draw X4*, *Any Video Converter*, *Swish Max 4* dan *Wondershare Quiz Creator*.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif tari *Luyung* ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut :

1. Sebagian besar SMP di Kabupaten Klaten memiliki laboratorium komputer.
2. Sebagian besar Guru SMP di Kabupaten Klaten dapat mengoperasikan komputer.
3. Siswa dapat mengoperasikan komputer.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan Multimedia Interaktif

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan” (2008: 679). Sells & Richey (Setyosari, 2010: 197) berpendapat bahwa “pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk kedalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran”. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah sebuah proses atau cara untuk mengembangkan rancangan ke dalam bentuk fisik.

b. Pengertian Multimedia dan Multimedia Interaktif

“Multimedia merupakan presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar” (Mayer, 2009: 3). Multimedia juga dapat dikatakan sebagai alat untuk menampilkan materi yang dilengkapi dengan gambar, suara dan video. Interaktif merupakan kata sifat, berasal dari kata interaksi yang berarti hal saling melakukan aksi; berhubungan; mempengaruhi dan antar hubungan (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008). Interaktif yang ada dalam multimedia diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa pengembangan multimedia interaktif adalah proses mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi, dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar yang saling berhubungan agar materi yang diberikan mudah tersampaikan.

Disisi lain Kadir (2003: 360) mengungkapkan bahwa media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna (*user*) dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. “Salah satu ciri dari media interaktif adalah media tersebut membawa pesan atau informasi kepada penerima, yang sebagian di antaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan siswa” (Arsyad, 2010: 36). Dapat disimpulkan bahwa makna interaktif lebih menekankan pada proses kegiatan siswa untuk mengendalikan multimedia pembelajaran. Hal yang terpenting adalah materi dapat tersampaikan kepada siswa dan siswa berpartisipasi dengan aktif selama proses belajar.

Dalam pembuatan multimedia perlu adanya prinsip desain multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009: 270-271) ada tujuh, yaitu; (1) prinsip multimedia; (2) prinsip keterdekatan ruang; (3) prinsip keterdekatan waktu; (4) prinsip koherensi; (5) prinsip modalitas; (6) prinsip redundansi; dan (7) prinsip perbedaan individual.

Prinsip multimedia, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dengan kata-kata dan gambar daripada dengan kata-kata saja. Jadi dalam *design* multimedia diharuskan adanya tayangan secara *visual* (indra penglihatan) dan *audio* (indra pendengaran). Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang

disampaikan. Prinsip keterdekatan ruang, yaitu siswa dapat belajar lebih baik ketika gambar dan kata-kata ada dalam satu halaman. Prinsip keterdekatan waktu, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.

Prinsip koherensi, yaitu siswa dapat belajar dengan baik saat kata-kata, gambar, atau suara ekstra dibuang daripada dimasukkan. Prinsip modalitas, yaitu siswa dapat belajar dengan baik dengan animasi dan narasi daripada animasi dan teks *on-screen*. Prinsip redudansi, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dengan animasi dan narasi daripada animasi, narasi dan teks *on-screen*. Prinsip perbedaan individual, pengaruh desain lebih kuat terhadap siswa.

Mayer (2009: 281) juga mengemukakan tentang karakteristik multimedia yang efektif yaitu :

Pertama, presentasi harus terdiri dari atas kata-kata sekaligus gambar-gambar – yakni narasi dan animasi, bukannya narasi saja. Pendeknya presentasi harus multimedia. *Kedua*, bagian-bagian yang terkait dari narasi dan animasi harus disajikan secara bebarengan dalam waktu. Jadi, presentasi harus terpadu. *Ketiga*, hanya penjelasan sebab-akibat inti yang harus disajikan – tanpa perlu kata-kata, gambar-gambar, dan suara-suara ekstra. Pendeknya, presentasi harus benar-benar padat. *Keempat*, kata-kata harus disajikan sebagai ucapan (yakni: narasi) daripada sebagai teks (yakni teks di layar) atau sebagai ucapan dan teks. Jadi, presentasi harus disalurkan terarah – dengan kata-kata diarahkan ke saluran auditori dan gambar-gambar ke saluran visual. Akhirnya, materi itu sendiri harus punya potensi struktur yang penuh makna – misalnya, sebagai suatu rantai sebab akibat.

Multimedia learning memberikan metode lain dalam pembelajaran. Materi pembelajaran disajikan dengan menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall dalam Setyosari (2010: 194) “penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”. Produk yang telah dikembangkan dapat divalidasi melalui ahli materi dan ahli media agar sesuai dengan tujuan pembuatan produk tersebut.

Dalam pembuatan media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Karakteristik media yang sesuai untuk pembelajaran menurut Darmawan (2012) adalah sebagai berikut: (1) berisi konten materi yang representative dalam bentuk visual, audio, audiovisual, (2) beragam media komunikasi dalam penggunaannya, (3) memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek, (4) tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, (5) respons pembelajaran dan penguatan bervariasi, (6) mengembangkan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya, (7) dapat digunakan secara klasikal atau individual, dan (8) dapat digunakan secara *offline* dan *online*.

Banyak model pengembangan media yang bisa diacu dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya dikemukakan oleh Borg & Gall dalam Setyosari (2010: 204–207) yaitu ada sepuluh langkah penelitian, yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, dan (10) desiminasi dan implementasi.

Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi kajian pustaka, observasi kelas dan persiapan laporan awal. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi awal untuk melakukan penelitian pengembangan.

Tahap perencanaan ini mencakup merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tahap ini digunakan untuk menentukan urutan bahan yang dibutuhkan.

Tahap pengembangan format produk awal, yang mencakup penyiapan bahan pembelajaran, *handsbooks* dan alat evaluasi. Format pengembangan program dapat berupa bahan cetak, urutan proses, yang dilengkapi dengan video.

Uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah, yang melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, angket, dan observasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Uji coba ini ditujukan terhadap format program.

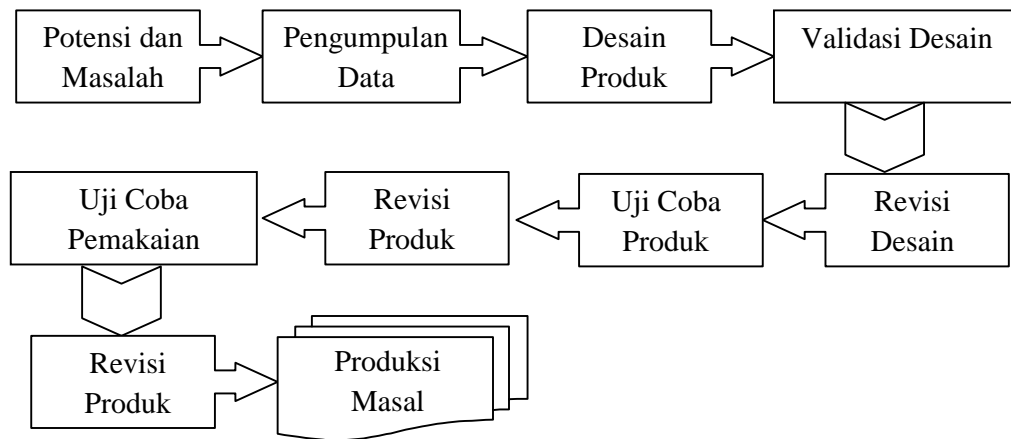
Tahap revisi produk, tahap ini dilakukan berdasarkan uji coba awal. Setelah produk direvisi kemudian dilakukan evaluasi kembali. Dilanjutkan uji coba lapangan yang dilakukan pada 5-15 sekolah. Hasil uji coba ini melibatkan subjek yang lebih besar, kemudian dikumpulkan dan dianalisis.

Tahap Revisi produk, pada tahapan ini produk diperbaiki sesuai dengan hasil uji coba lapangan. Tahapan ini diharapkan dapat mengumpulkan informasi guna meningkatkan program atau produk. Kemudian diuji lapangan dengan melibatkan 10-30 sekolah. Tahapan ini disertai wawancara, observasi dan penyampaian angket dan kemudian dilakukan analisis.

Tahap revisi produk akhir, adalah revisi yang dikerjakan berdasarkan uji coba lapangan. Tahapan yang terakhir adalah desiminasi dan implementasi.

Desiminasi dan implementasi, yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, dan program atau produk) kepada para pengguna.

Selain model di atas, ada model lain yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 298-311) yang meliputi 10 langkah kegiatan seperti tampak pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development (R&D)* Sugiyono

Tahapan pertama, potensi dan masalah. Ini adalah tahap pencarian hal yang dapat didayagunakan sehingga mempunyai nilai tambah. Hal tersebut harus sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat terwujud produk yang bermanfaat dan dapat mengatasi masalah yang ada.

Dilanjutkan mengumpulkan Informasi, dalam tahap ini peneliti mencari informasi mengenai permasalahan yang terjadi sebagai bahan untuk perencanaan produk. Metode yang digunakan untuk penelitian tergantung pada masalah dan tujuan yang akan dicapai.

Tahap desain produk yang dihasilkan oleh *Research and Developmen (R&D)* dapat bermacam-macam. tahap ini adalah tahap penentuan desain yang akan digunakan lengkap dengan spesifikasinya.

Tahap validasi desain, validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai produk baru yang telah dibuat. Validasi produk dapat dilakukan oleh beberapa orang tenaga ahli yang berpengalaman menilai produk baru. Setelah validasi dilakukan, maka dapat diketahui kekurangan dan kelebihan produk yang telah dibuat. Dari hasil tersebut maka dilakukan perbaikan pada produk.

Tahap uji coba produk, pengujian ini dapat dilakukan dengan membandingkan efektivitas dan efisiensi kerja lama dengan baru. Dilanjutkan tahap revisi produk. produk perlu direvisi untuk meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan produk tersebut. Setelah direvisi perlu adanya uji coba untuk menguji sistem kerja produk yang baru.

Tahap uji coba pemakaian, pengujian ini dengan melakukan penilaian agar dapat mengetahui kekurangan dan hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut. Produk yang telah diuji kemudian di revisi untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada sehingga dapat digunakan untuk menyempurnakan dan pembuatan produk lagi.

Tahapan yang terakhir adalah pembuatan produk masal, yang dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

2. Karakteristik Pembelajaran Seni Tari di SMP

a. Tujuan Pembelajaran

“Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya” (Aunurrahman, 2009: 35). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sardiman (1992: 22) mengungkapkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Belajar akan baik jika siswa mengalami atau melakukannya secara langsung. Dengan demikian belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman.

Peristiwa belajar yang disertai dengan proses pembelajaran akan lebih terarah dari pada belajar yang hanya dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Menurut Sudjana “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan” (<http://www.fatih-io.biz>). Hal ini sejalan dengan pemikiran Warsita bahwa “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik” (<http://www.fatih-io.biz>).

Ditegaskan oleh Dimiyati dan Mudjiono bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”

(<http://www.fatih-io.biz>). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terprogram antara peserta didik dan pendidik.

Tujuan utama diselenggarakannya pembelajaran adalah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan tersebut utamanya adalah keberhasilan siswa dalam belajar. Tujuan pembelajaran merupakan tolok ukur terhadap keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan yang dimaksud adalah bidang pendidikan, baik dalam satu mata pelajaran maupun keseluruhan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Guru terlibat dalam proses pembelajaran tersebut dengan segala macam metode yang dikembangkan, maka guru berperan sebagai fasilitator belajar, sedangkan siswa berperan sebagai individu yang belajar.

Menurut Hamalik (2001: 77) tujuan pembelajaran seyogyanya memenuhi kriteria sebagai berikut; (1) menyediakan situasi kondisi untuk belajar, misal: dalam situasi bermain peran; (2) mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati; dan (3) menyatakan tingkat minimal perilaku yang yang dikehendaki, misal: pada peta pulau jawa, siswa dapat mewarnai dan member label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

b. Tujuan Pembelajaran Seni Tari

Kegiatan belajar mengajar pada umumnya menginginkan materi yang telah disampaikan dapat dikuasai oleh siswa. Dengan adanya pembelajaran Seni Budaya diharapkan siswa mampu mengetahui budaya yang ada pada daerahnya sendiri, sehingga siswa dapat menghargainya sebagai potensi daerahnya.

Seni tari merupakan salah satu bidang dalam pembelajaran Seni Budaya. Pembelajaran seni tari mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi. Dalam pembelajaran seni tari pula siswa diajarkan untuk mengapresiasi terhadap karya tari yang ada.

Di sekolah minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) bahwa pelajaran seni tari memiliki materi tentang apresiasi dan ekspresi.

Pembelajaran seni tari mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) memahami konsep dan pentingnya seni tari, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap karya seni tari, (3) menampilkan kreativitas melalui karya seni tari, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

3. Karakteristik Siswa SMP

Belajar dapat dikatakan bermakna bila materi yang akan dipelajari disusun sesuai dengan struktur kognitif siswa, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan barunya dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Siswa yang menempuh pendidikan tingkat SMP rata-rata berkisar pada usia 13-15 tahun. Pada kisaran ini berarti anak usia SMP masuk dalam kategori remaja.

Masa remaja ditandai dengan cepatnya pertumbuhan fisik yang dialami oleh siswa. Pertumbuhan fisik pada masa remaja untuk laki-laki ditandai dengan bertambah berat karena kuatnya urat daging dan wanita karena jaringan pengikat dibawah kulit terutama pada paha, lengan, dan dada (Izzaty, 2008).

Pada masa remaja, interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dari pada masa kanak-kanak. Dalam masa ini ada beberapa sikap yang sering ditampilkan oleh remaja dalam Izzaty (2008), antara lain: (1) persaingan atau kompetitif, (2) konformitas yaitu selalu ingin sama dengan yang lain, (3) menarik perhatian dengan menonjolkan diri dan menaruh perhatian kepada orang lain, (4) menentang otoritas, serta (5) sering menolak aturan dan campur tangan orang lain dalam urusan pribadinya.

Piaget telah mengklasifikasikan perkembangan kognitif yang terjadi pada usia remaja termasuk dalam tahap operasional formal, dengan ciri perilaku berpikir secara konseptual dan hipotesis (Izzaty: 2008). Sesuai dengan pernyataan Hurlock, “salah satu ciri khas anak usia remaja adalah berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara mandiri” (Izzaty: 2008).

Berdasarkan pernyataan kedua ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki pengaruh dalam perkembangan kognitif remaja. Untuk itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi keadaan tersebut. Media yang sesuai dengan kebutuhan dan mampu mengatasi keragaman kemampuan kognitif siswa, hal ini berarti siswa dapat menggunakan media tersebut menurut kemampuannya masing-masing. Adanya interaksi antara

siswa dengan media secara tidak langsung menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

4. Tari *Luyung*

Tari menurut Soedarsono (1992: 82) adalah “ekspresi perasaan tentang sesuatu lewat gerak ritmis yang indah yang telah mengalami stilisasi atau distorsi”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “tari adalah gerakan badan (tangan dan sebagainya) yang berirama, biasanya diiringi buny-bunyian (musik, gamelan, dsb)” (2008: 1452). Jadi tari merupakan gerakan anggota tubuh untuk mengekspresikan berbagai hal yang diungkapkan dengan indah serta selaras dengan musik yang mengiringinya.

Jenis tari dibedakan menjadi dua yaitu tari tradisional dan non tradisional (Subekti, 2010: 4) :

- a. Tari tradisional yaitu semua tarian yang mengalami perjalanan sejarah cukup lama. Tari tradisional selalu bertumpu pada pola-pola tradisi yang ada. Tari tradisi dibagi menjadi tiga yaitu tari primitif, tari klasik dan tari rakyat.
- b. Tari non tradisional terbagi atas dua macam yaitu modern dan tari kreasi baru. Salah satu contoh tari kreasi baru adalah tari *Luyung* yang berasal dari Kabupaten Klaten.

Tari *Luyung* merupakan tari kreasi baru ciptaan Tejo Sulisty, M.Sn. *Luyung* merupakan singkatan kata dari Lurik dan Payung. Tari *Luyung* diciptakan untuk mengangkat potensi daerah Kabupaten Klaten. Kain lurik yang digunakan untuk kostum tarian ini merupakan hasil industri kerajinan tenun tradisional yang

berasal dari Kecamatan Pedan, sedangkan payung sebagai properti tarian ini merupakan hasil industri dari Kecamatan Juwiring.

Tari *Luyung* menggambarkan sekelompok remaja putri yang sedang belajar menenun kain. Hasil karya mereka berupa kain lurik yang indah dan elok dibuat menjadi pakaian yang menawan. Sambil bermain-main dengan payung yang beraneka warna mereka memamerkan keindahan pakaian lurik itu kepada teman-temannya (<http://sanggartarikusumaaji.blogspot.com>).

Ragam gerak yang ada dalam tari *Luyung* ada 22 macam, yaitu: (1) *jalan lenggang payung*, (2) *jalan srimpetan lenggang payung*, (3) *jalan tandak*, (4) *dendang payung*, (5) *payungan nregel*, (6) *njingklik*, (7) *jalan ketepang*, (8) *buka tutup payung kaki enjer*, (9) *ayun silang payung*, (10) *mintal benang*, (11) *narik benang*, (12) *nenun*, (13) *mbabar tenun*, (14) *nglempit lurik*, (15) *ngindit lurik*, (16) *srimpet penthangan*, (17) *gejikan ulap-ulap tawing kanan*, (18) *srimpetan njereng lurik*, (19) *penthangan miwir lurik*, (20) *ngremong lurik*, (21) *mande lurik*, dan (22) *srimpetan kebyok-kebyak lurik*.

Rias yang digunakan dalam tari *Luyung* adalah rias cantik. Busana yang dikenakan adalah hiasan rambut, anting, kalung, kebaya lurik, kemben lurik, sabuk, dan rok lurik. Properti yang digunakan pada tarian ini ada 2 (dua) yaitu kain lurik dan payung.

B. Kerangka Pikir

Dengan mencermati keadaan di lapangan bahwa pelajaran Seni Budaya khususnya seni tari diajarkan dengan metode ceramah dan demonstrasi saja, maka sangatlah tepat apabila pembelajaran Seni Budaya berbasis multimedia dipilih sebagai metode alternatif dalam mengajar.

Tari *Luyung* merupakan salah satu contoh tari kreasi baru yang diajarkan di sekolah se-Kabupaten Klaten. Tarian ini mengangkat potensi kerajinan Kabupaten Klaten yaitu Lurik dan Payung. Multimedia Interaktif ini dibuat sebagai upaya meningkatkan minat siswa siswa dalam belajar Seni Budaya khususnya seni tari.

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan berbagai *software* antara lain : *AutoPlay Media Studio 8*, *Corel Draw X4*, *Swish Max 4*, *Wondershare Quiz Creator*, dan *Any Video Converter*. Guna memperoleh program pembelajaran yang efektif, efisien, dan memiliki daya tarik peneliti harus menggunakan prinsip-prinsip desain pengembangan pembelajaran dan desain media dalam mengembangkan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif ini dibuat berdasarkan inisiatif pribadi peneliti, bahwa multimedia interaktif sangat dibutuhkan sebagai alternatif media pembelajaran. Produk yang dibuat benar-benar memberikan kemudahan belajar bagi siswa dan guru. Produk ini juga memberikan variasi dalam pembelajaran agar siswa tidak mudah jenuh. Maka untuk mewujudkan multimedia interaktif yang layak digunakan perlu adanya serangkaian kegiatan, seperti perancangan, pembuatan, uji coba dan revisi produk.

Dari pernyataan di atas, dapat diperoleh pemikiran bahwa pembelajaran tari tunggal daerah setempat akan dikembangkan melalui multimedia interaktif yang berisi materi tari *Luyung*. Sehingga multimedia ini layak digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya seni tari di Kabupaten Klaten.

BAB III

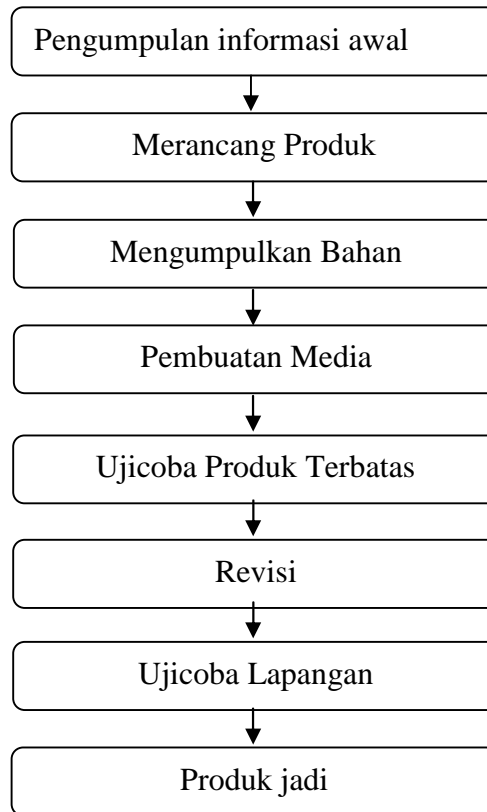
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* suatu metode penelitian yang tujuan akhirnya menghasilkan produk pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Menurut Setyosari (2010: 194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran seni tari siswa SMP yang tervalidasi oleh ahli Media dan ahli Materi.

B. Desain Penelitian

Model penelitian pengembangan memberikan kerangka kerja untuk menghasilkan produk pembelajaran yang diinginkan. Model penelitian pengembangan biasanya menggambarkan alur dari awal sampai akhir. Peneliti mengacu pada model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg & Gall* (Setyosari, 2010: 204–207) namun disederhanakan menjadi hanya 8 tahap, yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) merancang produk, (3) pengumpulan bahan, (4) pembuatan media, (5) uji coba awal, (6) revisi produk, (7) uji coba lapangan, (8) produk jadi.



Gambar 2. Bagan Model Pengembangan Multimedia

1. Pengumpulan informasi awal

Yang dilakukan dalam tahap konsep ini adalah:

- a. Penentuan tujuan penggunaan media pembelajaran.
- b. Menganalisa sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah.
- c. Identifikasi karakteristik siswa melalui pengamatan secara langsung di kelas dan wawancara dengan guru pengampu kelas tersebut, dan kemampuan kognitif belajar seni budaya.
- d. Menganalisis ketrampilan siswa menggunakan komputer.

2. Merancang produk

Perancangan program dimulai dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian dan menyusun alur pembelajaran yang berupa *flowchart*. Langkah-langkah perancangannya meliputi :

- a. Penulisan naskah materi yang akan dibuat sebagai media pembelajaran berbasis multimedia.
- b. Pembuatan *Storyboard*.
- c. Menyusun alur pembelajaran yang berupa *flowchart*.
- d. Perancangan *screen* media.
- e. Menyusun garis besar isi dalam media, secara garis besar isi dalam program media terdiri dari 3 bagian yaitu:
 - 1) Bagian pendahuluan berisi intro
 - 2) Bagian inti, berisi materi (sekilas tari *Luyung*, ragam gerak, busana, properti, video, dan evaluasi)
 - 3) Bagian penutup, bagian ini terdiri dari pengembang media pembelajaran ucapan selamat belajar dan ucapan terima kasih.

3. Pengumpulan bahan

Adapun urutan dalam proses pengumpulan bahan sebagai berikut:

- a. Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk media seperti pengambilan gambar kostum dan perekaman video tari.

- b. Pemrograman media dibuat dengan menggunakan program *Autoplay Media Studio 8* dan didukung dengan program *Corel DRAW X4*, *Swish Max 4*, *Any Video converter*, serta *Wondershare Quiz Creator*. Tahap ini digunakan sebagai bahan penjabaran dari garis besar isi program media yang telah disusun.

4. Pembuatan media

Langkah yang dilakukan dalam pembuatan media adalah menggabungkan semua materi yang telah ada kedalam *screen* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

5. Uji coba produk

Setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan, maka dilakukan pengujian untuk memastikan apakah media yang dibuat mencapai tujuan pembuatannya. Program yang telah berhasil dibuat kemudian dievaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna dalam kelompok kecil, kemudian akan direvisi.

6. Revisi produk

Pada tahapan ini produk direvisi sesuai dengan pengarahan ahli materi, ahli media dan pengguna untuk mengurangi kelemahan yang ada pada produk, selanjutnya akan diujicobakan kepada pengguna dalam skala yang lebih besar dari sebelumnya.

7. Uji coba lapangan

Pada tahapan ini produk diujikan kepada pengguna dengan jumlah yang lebih banyak daripada sebelumnya. Hasil dari uji coba ini kemudian dibenahi sesuai dengan keterangan ahli materi dan ahli media, yang selanjutnya dapat dinyatakan produk jadi jika sudah tidak ada hal-hal yang dapat melemahkan media ini.

8. Produk jadi

Produk yang dibuat telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan layak digunakan oleh siswa.

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah :

1. Ahli media yaitu salah satu dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran Jurusan Pendidikan Seni Tari yaitu ibu Wenti Nuryani, M.Pd.
2. Ahli materi yaitu ibu Tutik Purwani, M. Pd., guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya (seni tari) SMP N 2 Klaten.
3. Subjek uji coba terbatas yaitu siswa SMP N 2 Klaten sebanyak 5 siswa.
4. Subjek uji coba lapangan yaitu siswa SMP N 2 Klaten sebanyak 30 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data utama adalah ahli materi, ahli media dan siswa. Teknik pengumpulan data diperoleh dari :

1. Hasil Evaluasi Ahli Materi

Hasil evaluasi ahli materi ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kesesuaian produk yang telah dibuat. Produk ini berupa DVD pembelajaran multimedia interaktif.

2. Hasil Evaluasi Ahli Media

Hasil evaluasi ahli media dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang berupa DVD pembelajaran multimedia interaktif.

3. Hasil Penilaian Produk oleh siswa

Hasil penilaian siswa untuk mengetahui tentang ketergunaan produk dari siswa sebagai pengguna.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa instrument penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen yang dibutuhkan adalah lembar penilaian. Lembar evaluasi produk yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa. Lembar evaluasi produk untuk ahli materi dan ahli media dimaksudkan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak untuk digunakan. Lembar evaluasi yang diberikan kepada ahli materi disusun berdasarkan aspek pembelajaran dan isi.

Dalam aspek pembelajaran meliputi: (1) kecakupan materi, (2) kejelasan materi/konsep, (3) ketepatan materi yang dimediasikan, (4) urutan materi, (5) kesesuaian latihan dengan kompetensi, (6) interaksi siswa terhadap proses pembelajaran, (7) validasi bentuk soal, (8) keseimbangan materi dengan soal latihan, dan (9) pemberian motivasi melalui gambar atau suara.

Dalam aspek isi meliputi : (1) kedalaman materi, (2) kebenaran isi, (3) kejelasan isi konsep, (4) aktualisasi materi, (5) kejelasan materi, (6) video untuk memvisualisasikan objek seni tari, (7) petunjuk pemilihan menu, (8) keseimbangan materi dengan soal latihan, (9) contoh video dalam penguatan dan pemahaman konsep, dan (10) contoh gambar dalam penguatan dan pemahaman konsep.

Lembar evaluasi yang diberikan kepada ahli media disusun berdasarkan aspek tampilan dan pemrograman. Aspek tampilan meliputi: (1) penempatan tombol, (2) keterbacaan teks, (3) pemilihan jenis huruf, (4) pemilihan ukuran huruf, (5) pemilihan dan komposisi warna tulisan, (6) tampilan gambar, (7) *screen design*, (8) animasi, (9)

pemilihan warna *background*, (10) komposisi setiap *scene*, (11) konsistensi penyajian, dan (12) pemilihan *backsong*.

Aspek pemrograman meliputi : (1) interaksi, (2) petunjuk penggunaan, (3) navigasi, (4) konsistensi *button*, (5) kualitas video, (6) pengaturan gambar, (7) kemudahan penggunaan, (8) efisiensi teks, (9) kecepatan pencarian menu, dan (10) kesesuaian urutan.

Lembar evaluasi produk untuk siswa disusun berdasarkan aspek pembelajaran, isi, tampilan, pemrograman, dan motivasi belajar. Lembar evaluasi media pembelajaran untuk siswa disusun sebanyak 35 butir pernyataan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan keterangan sebagai berikut :

1. Teknik perhitungan hasil lembar penilaian

Kriteria penilaian menggunakan skala *Likert* (1-4) dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Untuk menghitung nilai rata-rata dalam penilaian produk digunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :
 \bar{X} = nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah nilai
 n = banyak pernyataan

Perhitungan ini digunakan untuk :

- Lembar evaluasi untuk ahli materi, yaitu lembar evaluasi produk yang ditujukan untuk ahli materi terdiri atas 19 butir pernyataan.
- Lembar evaluasi untuk ahli media, yaitu lembar evaluasi produk yang ditujukan untuk ahli media terdiri atas 22 butir pernyataan.
- Lembar evaluasi untuk siswa, yaitu lembar evaluasi media produk yang ditujukan untuk siswa 35 butir pernyataan.

2. Hasil Evaluasi

1) Hasil evaluasi oleh ahli materi

Hasil evaluasi produk dianalisis pada tiap-tiap butirnya, jika pada masing-masing butir terdapat nilai 3 maka akan dilakukan revisi produk sesuai dengan keterangan yang diberikan. Apabila nilai rata-rata 3 maka produk dinyatakan layak untuk digunakan.

2) Hasil evaluasi oleh ahli media

Hasil evaluasi produk dianalisis pada tiap-tiap butirnya, jika pada masing-masing butir terdapat nilai ≥ 3 maka akan dilakukan revisi produk sesuai dengan keterangan yang diberikan. Apabila nilai rata-rata ≥ 3 maka produk dinyatakan layak untuk digunakan

3) Hasil evaluasi oleh siswa

Hasil evaluasi media untuk siswa setelah menggunakan produk, masing-masing nilai tiap butir dianalisis. Jika siswa memberi nilai rata-rata ≥ 3 maka dikatakan bahwa media layak digunakan. Apabila nilai rata-rata ≥ 3 maka produk dinyatakan layak untuk digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media

Pengembangan multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran Seni Tari siswa SMP ini dilakukan dengan prosedur pengembangan multimedia. Penelitian ini dilakukan melalui 8 tahap yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) merancang produk, (3) pengumpulan bahan, (4) pembuatan media, (5) uji coba awal, (6) revisi produk, (7) uji coba lapangan, dan (8) produk jadi. Kegiatan yang dilakukan pada tiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan informasi awal

Hal yang dilakukan pada tahap ini lain menentukan tujuan, analisis karakteristik siswa dan analisis keterampilan siswa dalam menggunakan komputer.

a. Menentukan tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran seni tari yang berkualitas. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menumbuhkan motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya seni tari materi tari *Luyung*.

b. Analisis karakteristik siswa

Dalam menganalisis karakteristik siswa dilakukan wawancara dengan guru seni tari, pengamatan langsung terhadap siswa pada saat pelajaran serta hasil angket pengalaman dan ketrampilan menggunakan komputer. Melalui wawancara dengan guru seni tari di SMP N 2 Klaten yaitu ibu Tutik Purwani, M.Pd. dapat diketahui bahwa multimedia interaktif perlu digunakan untuk menunjang pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran seni tari yaitu menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran, sehingga siswa mampu belajar seni tari secara mandiri. Guru juga berpendapat bahwa multimedia interaktif tari *Luyung* cukup bagus untuk mendukung proses belajar mengajar. Sekolah juga mempunyai fasilitas untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran seni tari siswa SMP.

c. Keterampilan siswa dalam menggunakan komputer

Kemampuan siswa dalam menggunakan komputer diidentifikasi dari hasil angket pengalaman dan keterampilan siswa menggunakan komputer (lampiran 3). Hasil analisis keterampilan siswa menunjukkan sebanyak 20 siswa dengan

persentase 100% menyatakan dapat menyalakan dan mematikan komputer/laptop dengan aman tanpa bantuan orang lain (butir 1) dan siswa mampu menjalankan kursor pada komputer/laptop dengan presentase 100% (butir 2). Sebanyak 20 siswa dapat memahami perintah yang ada di komputer/laptop dengan presentase 100% (butir 3), hal ini menyebabkan sebagian besar siswa mampu menjalankan program (butir 4) seperti : *Microsoft Office, Mozilla Firefox, Photo Scape*, dll. Sebanyak 20 siswa dengan persentase 100% dapat menggunakan komputer/laptop untuk belajar (butir 5), namun sebanyak 19 siswa dengan persentase 95% siswa senang belajar dengan menggunakan komputer/laptop (butir 6), akan tetapi hanya sebanyak 11 siswa dengan persentase 55% yang sering belajar menggunakan komputer/laptop (butir 7). Sebanyak 20 siswa dengan presentase 100% siswa mampu browsing melalui internet menggunakan komputer/laptop dan sebanyak 16 siswa dapat menjalankan program melalui CD/DVD-ROM (butir 9) dengan presentase 80%. Sebanyak 18 siswa dengan presentase 90% pernah menggunakan multimedia interaktif (butir 10), namun hanya sebanyak 7 siswa dengan persentase 35% yang dapat belajar melalui program yang ada di komputer/laptop tanpa harus dijelaskan oleh orang lain. Dari hasil angket diatas dapat dianalisis bahwa sebanyak 18 siswa dengan persentase 90% yang pernah menggunakan multimedia interaktif. Untuk data selengkapnya terlampir (lampiran 4).

Dari hasil angket di atas dapat di analisis disimpulkan bahwa uji coba media pembelajaran berupa multimedia interaktif tari *Luyung* dapat dilakukan di SMP N 2 Klaten. Salah satu faktor yang paling mendukung adalah siswa sudah

terbiasa menggunakan komputer sebagai alat yang digunakan sebagai multimedia interaktif.

2. Merancang produk

Tahap selanjutnya setelah pembuatan konsep adalah merancang produk multimedia interaktif. Hasil yang diperoleh dalam tahap ini yaitu pembuatan naskah, *flowchart* dan *storyboard*.

a. Pembuatan Naskah

Penulisan naskah didahului dengan analisis materi terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mata pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Tari materi tari tunggal daerah setempat (apresiasi). Berikut ini tabel hasil dari analisis materi sesuai dengan silabus dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP):

Tabel 2: Hasil Analisis Materi Tari *Luyung*

Standar Kompetensi	Kompensi Dasar	Indikator
Mengapresiasi karya seni tari	Mengidentifikasi jenis karya seni tari tunggal daerah setempat (Kabupaten Klaten)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengetahui sejarah singkat tentang tari <i>Luyung</i> • Siswa mengetahui macam ragam gerak tari <i>Luyung</i> • Siswa mengetahui rias busana dan properti tari <i>Luyung</i> • Siswa mengetahui video tari <i>Luyung</i> dari awal sampai akhir.

Dari hasil analisis materi diperoleh 4 sub materi disampaikan dalam multimedia interaktif yaitu sejarah singkat tari *Luyung*, ragam gerak tari *Luyung*, rias busana dan properti tari *Luyung*, dan video tari *Luyung*. Setelah menentukan materi yang akan dibahas dalam multimedia interaktif, maka penulisan naskah mulai dilakukan. Berdasarkan materi yang telah ditentukan maka multimedia interaktif ini meliputi 3 bagian, yaitu:

1) Bagian awal (pendahuluan)

Bagian ini berupa intro yang berisi ucapan selamat datang, dilanjutkan petunjuk penggunaan multimedia interaktif sebelum memasuki materi.

2) Bagian inti

Pada bagian ini terdapat menu utama berisi kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Sebelum memasuki materi, siswa ditunjukkan pada menu “kompetensi” yang dijelaskan tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai siswa pada saat menggunakan multimedia interaktif.

Menu “materi” terdiri dari 4 materi yang disampaikan yaitu sejarah singkat tentang tari *Luyung*, ragam gerak tari *Luyung*, rias busana dan properti tari *Luyung* dan video tari *Luyung*. Tampilan materi juga dilengkapi beberapa tombol yaitu : *home* untuk kembali ke menu utama, *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan *exit* untuk keluar. Selain itu ada juga tombol menu *play* pada materi ragam gerak dan video tari *Luyung*. Setiap bagian dalam materi ini disajikan semenarik mungkin. Hal ini sangat penting karena pada bagian materi ini menjelaskan hal-hal yang ada dalam tari *Luyung*.

Menu “Evaluasi” berisi soal-soal latihan dengan *feed back* langsung yang berupa jawaban benar atau jawaban salah, sebelum siswa menunjuk ke soal selanjutnya. Pemberian *feed back* ditujukan agar siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal untuk memperdalam materi yang telah dipelajari.

Menu “profil” berisi tentang profil pengembang, dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media sebagai pihak yang turut mensukseskan pembuatan multimedia interaktif tari *Luyung*.

3) Bagian penutup

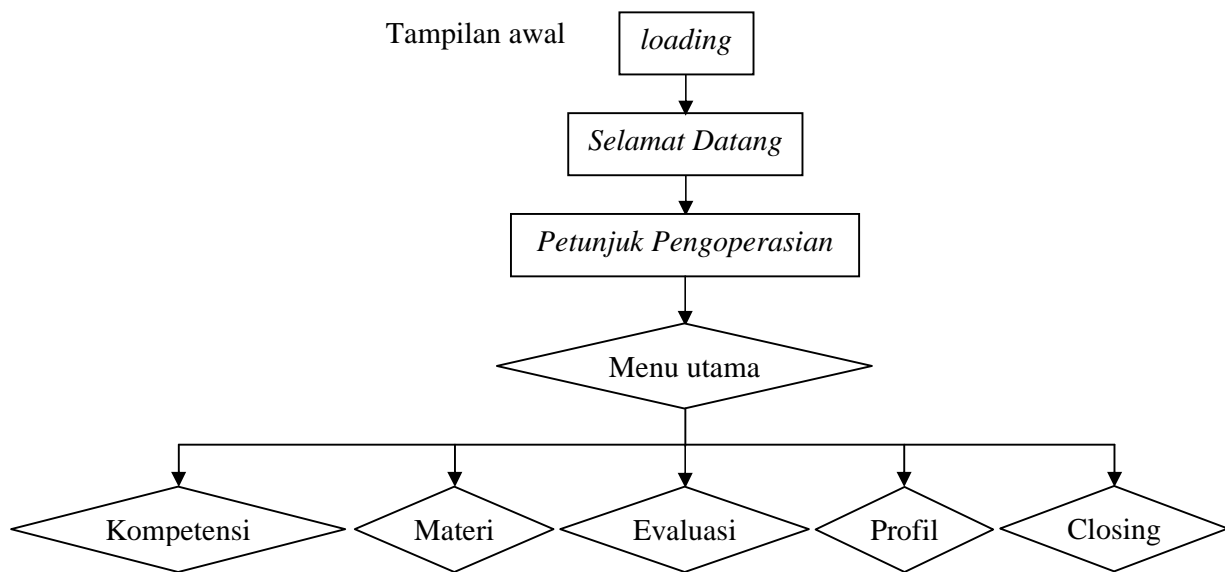
Bagian ini berupa ucapan selamat belajar kepada siswa dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut mendukung dalam pembuatan multimedia interaktif. Berikut disajikan mengenai rangkuman mengenai isi dari multimedia interaktif tari *Luyung* dalam bentuk tabel.

Tabel 3: **Isi Multimedia interaktif tari *Luyung***

Bagian	Sub bagian	Isi
Awal	Intro	Animasi ucapan selamat datang pada multimedia interaktif tari <i>Luyung</i>
	Petunjuk Penggunaan	Tombol yang digunakan dalam multimedia interaktif tari <i>Luyung</i>
Isi	Kompetensi	Standar Kompetensi
		Kompetensi Dasar
	Materi	Sekilas tentang Tari <i>Luyung</i>
		Ragam Gerak Tari <i>Luyung</i>
		Rias busana dan Properti Tari <i>Luyung</i>
		Video tari <i>Luyung</i>
	Evaluasi	Evaluasi Berisi soal-soal pemahaman siswa setelah mempelajari materi pada multimedia interaktif pembelajaran
	Profil	Profil pengembang multimedia interaktif
Penutup	Closing	Ucapan selamat belajar dan terima kasih kepada semua pihak yang turut mendukung dalam pembuatan multimedia interaktif tari <i>Luyung</i>

b. *Flowchart*

Menyusun alur multimedia interaktif pembelajaran berupa Pembuatan *flowchart* dilakukan setelah mengetahui isi media, naskah beserta rinciannya. *Flowchart* yang dimaksud menggambarkan keseluruhan alur pembelajaran dalam multimedial multimedia interaktif yang akan dikembangkan.








Gambar 2. *Flowchart*

Untuk *flowchart* selengkapnya terlampir (lampiran 1).




c. *Story board*.




Setelah menyusun bagian-bagian yang akan ditampilkan dalam multimedia interaktif tari *Luyung*, langkah selanjutnya adalah membuat penjelasan yang lebih rinci pada setiap tampilan yang dituangkan dalam *storyboard*. *Storyboard* yang dihasilkan dapat adalah sebagai berikut :




No	Visual	Audio
1	<p data-bbox="435 390 548 415">Pembuka</p>   	<p data-bbox="1125 1314 1323 1381">Ucapan selamat datang</p>




	 <p>Petunjuk Pengoperasian</p> <p>Untuk menggunakan multimedia interaktif ini, ada beberapa hal yang perlu anda perhatikan !</p> <ul style="list-style-type: none"> Start Untuk memulai program Exit Untuk keluar dari program Back Untuk kembali ke halaman sebelumnya Forward Untuk ke halaman menu utama Home Untuk ke halaman menu RAMBUT GEMAS Untuk ke halaman ragam gerak RAMBUT GEMAS Untuk ke ragam gerak sebelumnya RAMBUT GEMAS Untuk ke ragam gerak selanjutnya RAMBUT GEMAS Untuk ke halaman profil OK 	
2	<p>Menu Utama</p> 	<p><i>Backsong</i> “iringan tari Luyung”</p>
3	<p>Kompetensi</p> 	<p><i>Backsong</i> “iringan tari Luyung”</p>




4	<p>Materi</p> 	<p><i>Backsong</i> “iringan tari <i>Luyung</i>” Setiap kursor diarahkan ke tombol, maka akan ada narasi dari setiap tombol.</p>
5	<p>Sekilas tentang tari <i>Luyung</i></p> 	<p>Narasi tentang tari <i>Luyung</i>.</p>
6	<p>Ragam gerak tari <i>Luyung</i></p> 	<p>Narasi tentang ragam gerak dengan mengarahkan kursor.</p>




	<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
	<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
	<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>



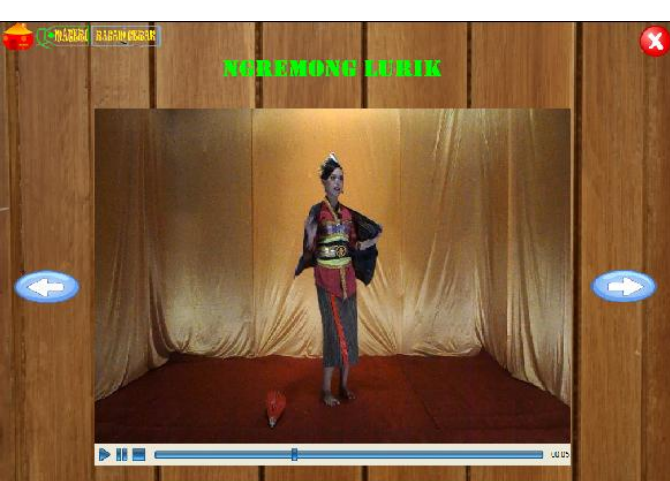
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>




		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>




		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>

		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>

		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>



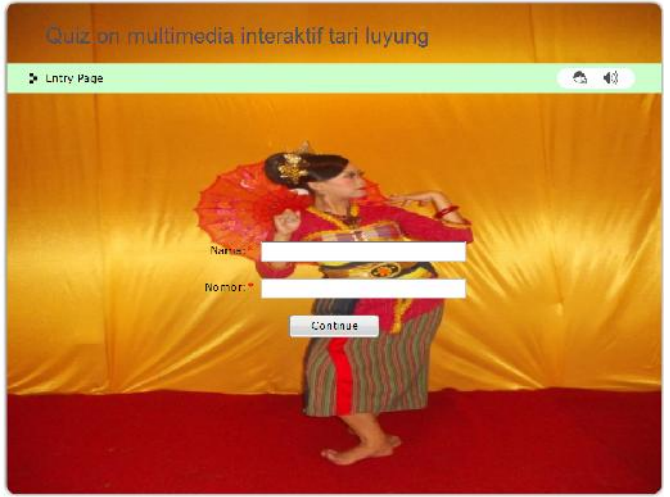
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>


		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
		<p>Hitungan pada ragam gerak tersebut.</p>
7	<p>Rias Busana dan Properti Tari Luyung</p> 	<p>Narasi rias busana dan properti.</p>


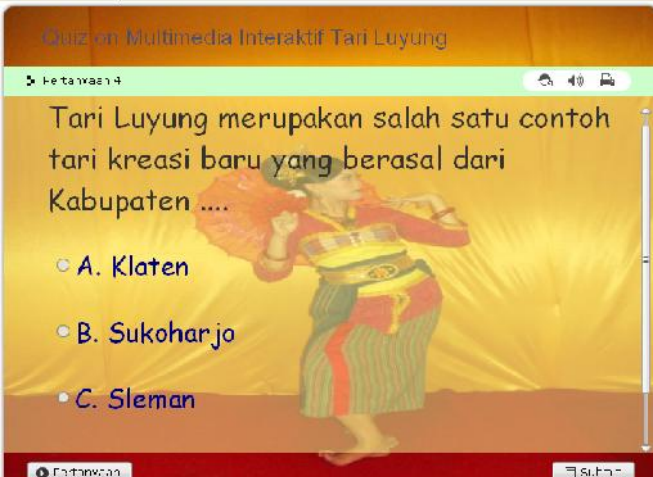

	 <p>The screenshot shows a presentation slide with a yellow title bar that reads "Rias Busana dan Properti Tari Luyung". Below the title, there is a window titled "NyDaboo" containing an image of a traditional hair ornament (Hiasan Rambut) and a black circular object. The slide is framed by a decorative red border and features a background of green grass and a blue sky with clouds.</p>	
	 <p>The screenshot shows a presentation slide with a yellow title bar that reads "Rias Busana dan Properti Tari Luyung". Below the title, there is a window titled "NyDaboo" containing an image of a necklace (Lurik). The slide is framed by a decorative red border and features a background of green grass and a blue sky with clouds.</p>	
	 <p>The screenshot shows a presentation slide with a yellow title bar that reads "Rias Busana dan Properti Tari Luyung". Below the title, there is a window titled "NyDaboo" containing an image of a hair ornament (Hiasan Rambut) and a necklace (Lurik). The slide is framed by a decorative red border and features a background of green grass and a blue sky with clouds.</p>	




		
		
		

	 <p>The screenshot shows a presentation slide with a decorative border. The title is 'Rias Busana dan Properti Tari Luyung'. The main image is a red long-sleeved garment with gold trim. To the right of the image, there is text: 'a Lurik', 'en Lurik', 'ng', and 'k'. A beach ball is visible in the bottom right corner of the slide.</p>	
	 <p>The screenshot shows a presentation slide with a decorative border. The title is 'Rias Busana dan Properti Tari Luyung'. The main image is a yellow and green patterned garment. To the right of the image, there is text: 'a Lurik', 'en Lurik', 'ng', and 'k'. A beach ball is visible in the bottom right corner of the slide.</p>	
	 <p>The screenshot shows a presentation slide with a decorative border. The title is 'Rias Busana dan Properti Tari Luyung'. The main image is a red umbrella. To the right of the image, there is text: 'rik' and 'urik'. A beach ball is visible in the bottom right corner of the slide.</p>	



		
8	Video tari <i>Luyung</i> 	
9	Evaluasi 	Iringan tari <i>Luyung</i> .




	<p>Quiz on multimedia Interaktif tari luyung</p> <p>Introduction Page</p> <p>Kerjakan dengan kemampuan sendiri ya ^_^</p>  <p>Continue</p>	<p>Iringan tari <i>Luyung</i>.</p>
	<p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Parlatan 1</p> <p>Tari Luyung merupakan sebuah tari kreasi baru. Luyung berasal dari kata</p> <ul style="list-style-type: none"> • A. Lurik dan Gayung • B. Lurik dan Payung • C. Lurik dan Sarung • D. Lurik dan Duyung <p>Next</p>	<p>Iringan tari <i>Luyung</i>.</p>
	<p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Parlatan 2</p> <p>Tari Luyung diciptakan oleh</p> <ul style="list-style-type: none"> • A. Sulistyو Tejo • B. Tejo Sujiwo • C. Sujiwo Tejo • D. Tejo Sulistyو <p>Next</p>	<p>Iringan tari <i>Luyung</i>.</p>





	 <p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Pertanyaan 3</p> <p>Ada berapa properti yang digunakan dalam tari Luyung ?</p> <ul style="list-style-type: none">• A. 1• B. 2• C. 3• D. 4 <p>• Pertanyaan Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .
	 <p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Pertanyaan 4</p> <p>Tari Luyung merupakan salah satu contoh tari kreasi baru yang berasal dari Kabupaten</p> <ul style="list-style-type: none">• A. Klaten• B. Sukoharjo• C. Sleman <p>• Pertanyaan Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .
	 <p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Pertanyaan 5</p> <p>Tari Luyung menceritakan tentang</p> <ul style="list-style-type: none">• A. keaslian lurik• B. bermain payung• C. cara memproduksi lurik hingga menjadi produk akhir• D. cara membuat baju <p>• Pertanyaan Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .

		Iringan tari <i>Luyung</i> .
		Iringan tari <i>Luyung</i> .
		Iringan tari <i>Luyung</i> .

		Iringan tari <i>Luyung</i> .
		Iringan tari <i>Luyung</i> .
		Iringan tari <i>Luyung</i> .

	<p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Permainan 12</p> <p>Gambar di bawah merupakan pose ragam gerak "Ngindit".</p>  <ul style="list-style-type: none">• Benar• Salah <p>Permainan Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .
	<p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Permainan 13</p> <p>Pose ragam gerak di bawah bernama "Njinklik", yang merupakan salah satu gerakan dalam tari Luyung.</p>  <ul style="list-style-type: none">• Benar• Salah <p>Permainan Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .
	<p>Quiz on Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Permainan 14</p>  <p>Gambar di samping merupakan salah satu pose ragam gerak tari Luyung yang bernama "Jalan Ketepang".</p> <ul style="list-style-type: none">• Benar• Salah <p>Permainan Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .

	 <p>Quiz Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Pertanyaan 15</p> <p>Gambar di bawah merupakan ragam gerak tari Luyung "Ayun Silang Payung"</p> <p><input type="radio"/> Benar</p> <p><input type="radio"/> Salah</p> <p>▶ Pertanyaan 16</p> <p>▶ Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .
	 <p>Quiz Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Pertanyaan 16</p> <p>A.</p> <p>B.</p> <p>Sabuk</p> <p>▶ Pertanyaan 17</p> <p>▶ Submit</p>	Iringan tari <i>Luyung</i> .
Feedback	 <p>Quiz Multimedia Interaktif Tari Luyung</p> <p>Pertanyaan 17</p> <p>Video</p> <p>Salah ini merupakan ragam gerak tari Luyung</p> <p>Correct</p> <p>jawaban kamu BENAR ...</p> <p><input type="radio"/> Benar</p> <p><input type="radio"/> Salah</p> <p>Uk</p> <p>▶ Pertanyaan 18</p> <p>▶ Submit</p>	Suara "yey" dan tepuk tangan.

		Suara “oh no”.												
	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tamiah Perta...</th> <th>Nilai Total</th> <th>Passing Rate</th> <th>Nilai Tuntas</th> <th>Nilai Kamu</th> <th>Elapsed</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15</td> <td>190</td> <td>80%</td> <td>152</td> <td>180</td> <td>00:10:51</td> </tr> </tbody> </table>	Tamiah Perta...	Nilai Total	Passing Rate	Nilai Tuntas	Nilai Kamu	Elapsed	15	190	80%	152	180	00:10:51	Suara “tepuk tangan”.
Tamiah Perta...	Nilai Total	Passing Rate	Nilai Tuntas	Nilai Kamu	Elapsed									
15	190	80%	152	180	00:10:51									
10	<div> <div>  <h2>MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG</h2> </div> <div> <div> <div>MENU</div> <div>Kompetensi</div> <div>Materi</div> <div>Evaluasi</div> <div>Profil</div> <div>Closing</div> </div> <div> <h3>Profil Pengembang</h3>  </div> </div> </div> <td></td>													

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG

PROVIA

Manzatinofanie Dwyariessa

TTL : Klaten, 14 April 1992
Alamat : Sendangsopo 03/10, Karangasem, Klaten Utara 57138
Hobi : Menenchi hal hani
Email : sandicy@gmail.com <sandicy@gmail.com>
Motto : Dalam setiap usaha pasti ada jalan

Riwayat Pendidikan:

No Urut	Jenis	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	SD		SD N 1 Durenglor	2004
2	SMP		SMP N 1 Klaten	2007
3	SMK	TK	SMK N 1 Klaten	2010
4	S-1		S-1 Tari UNY	2014

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG

PROVIA

Drs. Kusnadi, M.Pd.

TTL : 15 Agustus 1965
Alamat : Sendas RT 01/RW 18 Jalan Dumbo Wilmar 14A Tirtoadi Muli Semon
Pekerjaan : Dosen Universitas Negeri Yogyakarta
Email : kusnadi@uny.ac.id atau kusnadi33@yahoo.com

Mata kuliah yang diajari :

1. Media Pembelajaran
2. Strategi Desain Menajar
3. Analisis Pembelajaran Seni Tari
4. Statistika Terapan

Riwayat Pendidikan:

No	Pelajar	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	IAI	Pendidikan Seni Tari	IAI P. Yogyakarta	1989
2	S2	Pendidikan dan Desain Pendidikan	PPs UNY	2003
3	S3	Tridoktor Pendidikan	Pasca Sarjana UIN	

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG

PROVIA

Drs. Wien Pudji Priyanto Djuli Pitoyo, M.Pd.


TTL : 10 Juli 1955
Pekerjaan : Dosen Universitas Negeri Yogyakarta
Email : wien_pudji@uny.ac.id
Alamat : Rt. Tegalrejo V/07 RT.08 RW.02 Pemasaran Minomartani Nsantik Semon

Mata Kuliah yang diajari :


1. Tari Nusantara I & II
2. Tata Teknik Pentas
3. Koreografi I

Riwayat Pendidikan:

No Urut	Jenis	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	Sarjana Muda	Seni Tari	ASTU Yogyakarta	1983
2	Sarjana (S-1)	Seni Tari	ISI Yogyakarta	1985
3	S-2	PTK	UNY	2001


PROFIL

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG




Tutik Purwani, M.Pd.


UHL : 18 Agustus 1962
 Alamat : Graha Paksa Tidar No. 119 Di 05 Rm 18 Klaten
 Pekerjaan : Guru SMP N 2 Klaten
 Motto : Aku bahagia apabila anak-anakku bisa membaca buku orang tua ...

Daftar Pendidikan:

No. Urut	Didang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	SMK	SMK 1 Surakarta	1989
2	S 1	STP Yogyakarta	
4	S 1	Universitas Widya Dharma	1996
5	S 2	Universitas Widya Dharma	2012


PROFIL

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG




Dra. Wenti Nuryani, M.Pd.

UHL : 11 April
 Pekerjaan : Dosen
 Alamat : Jemberan 021009 Klaten Muntan Mangkang 56412

Motto: Kalah yang menang
 1. Strategi Belajar Mengajar
 2. Model Pembelajaran
 3. Perencanaan Pembelajaran

Daftar Pendidikan:

No. Urut	Didang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	ST	KIP Yogyakarta	1992
2	S 2	PPS UNY	2007



Selamat Belajar dan Semoga Sukses :)

Terima Kasih saya ucapkan kepada :

Allah SWT
 Bapak Kusnadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1
 Bapak Wlen Pudji Priyanto D.P, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2
 Ibu Tutik Purwani selaku Ahli Materi
 Ibu Wenti Nuryani selaku Ahli Media
 Papa, Mama dan Keluarga serta semua Pihak yang telah membantu :)

Presented by
 Mangastinofanie Dwyatessa
 2014

OK

3. Pengumpulan Bahan

Tahap ini merupakan tahap lanjutan, setelah tahap perancangan produk.

Adapun proses dari pengumpulan bahan ini adalah :

a. Mengumpulkan bahan materi

Pengumpulan bahan materi melalui diklat tari *Luyung* yang dilaksanakan pada tanggal 26 februari 2014. Melalui diklat tersebut peneliti mendapatkan informasi mengenai tari *Luyung* (cerita singkat, ragam gerak, rias dan busana, hingga cara menarikannya).

b. Merekam video

Perekaman video dilakukan dua hari pada tanggal 13-14 Maret 2014. Perekaman dilakukan di kediaman bapak Paniman di Sendangrejo 03/10, Karangnom, Klaten Utara. Perekaman video dilakukan sebanyak 5 kali, yang kemudian akan dipilih satu untuk dimasukkan ke dalam multimedia interaktif.

c. Mendokumentasi gambar

Mendokumentasi gambar dilakukan pada tanggal 13-14 Maret 2014. Perekaman dilakukan di kediaman bapak Paniman di Sendangrejo 03/10, Karangnom, Klaten Utara. Pendokumentasian gambar dilakukan pada aksesoris dan kostum tari *Luyung*.

d. Membuat soal-soal yang akan ditampilkan dalam media

Pembuatan soal disesuaikan dengan materi yang disampaikan dalam media. Soal terdiri dari 20 butir pertanyaan dengan 5 pertanyaan pilihan ganda, 5 pertanyaan isian singkat, 5 pertanyaan benar/salah, dan 5 pertanyaan menjodohkan.

e. Mengumpulkan animasi gambar, tombol, *sound effect*, dan sebagainya.

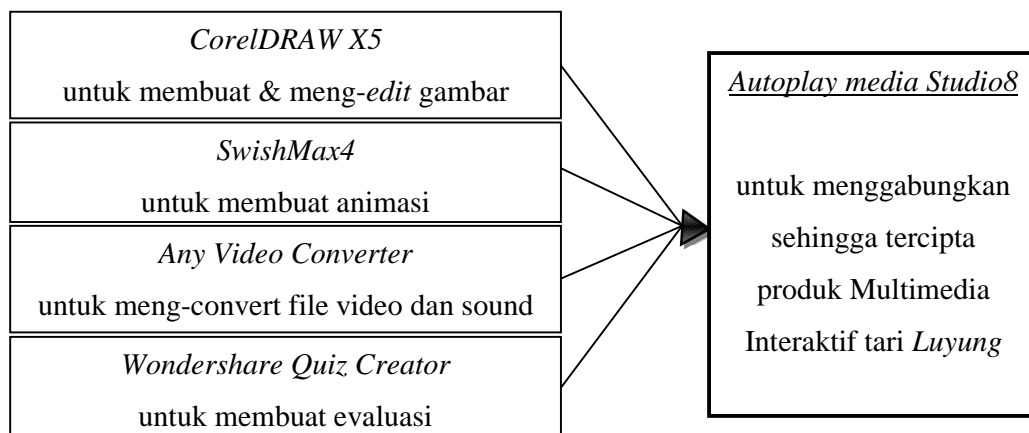
Animasi dibuat menggunakan *Swish Max 4*. Sedangkan tombol dibuat menggunakan *Autoplay Media Studio 8* dan *sound effect* sudah ada dalam *Autoplay Media Studio 8*. Untuk narasi direkam oleh peneliti sendiri, file yang mulanya .wav kemudian di-convert menjadi file .ogg menggunakan *Any Video Converter*.

Selanjutnya bahan-bahan tersebut diseleksi kemudian digunakan sebagai bahan penjabaran dari garis besar isi program multimultimedia interaktif.

4. Pembuatan Produk

Proses pembuatan media dilakukan secara bertahap. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. Multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan *AutoPlay Media Studio 8* sebagai induk program yang digunakan dalam membuat multimedia interaktif tari *Luyung*. Hal ini dikarenakan pembuatan multimedia interaktif ini juga didukung oleh software *Wondershare Quizcreator*, *CorelDRAW X5*, dan sebagainya. Beberapa

pertimbangan digunakannya *AutoPlay Media Studio 8* adalah karena *software* ini mempunyai kemudahan dalam penggunaannya. Pembuatan *button*, mengimpor berbagai media seperti image, video, *flash* dan *sound*.



Gambar 4 . Tahap pembuatan produk

Setelah semua bagian telah dibuat dilakukan pemberian suara narasi dan pemberian efek suara. Produk ini terdiri dari 38 *pages* dan 10 *pop-up*. Sebelum file di-*burn* ke dalam DVD dan dilakukan *preview project*. Proses selanjutnya yaitu penyuntingan dan pengemasan multimedia interaktif dalam bentuk DVD.

5. Uji coba produk

Setelah multimedia interaktif tari *Luyung* selesai dibuat, sebelum dilakukan uji coba ke sekolah terlebih dahulu di berikan saran dan perbaikan oleh ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui apakah multimedia interaktif tari *Luyung* layak digunakan.

a. Uji coba oleh ahli Materi

Uji coba pada ahli materi dilakukan pada tanggal 19 Mei 2014. Ahli materi yang dipilih adalah guru tari SMP N 2 Klaten yaitu ibu Tutik Purwani, M.Pd.

Hasil dari evaluasi ahli materi didapatkan penilaian terhadap multimedia interaktif yang kemudian akan dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli materi. Berikut adalah penilaian yang diberikan oleh ahli materi :

Tabel 4: Hasil Evaluasi oleh Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
1	Kecakupan materi	4
2	Kejelasan materi/konsep	4
3	Ketepatan materi yang dimediasi	4
4	Urutan materi	4
5	Kesesuaian latihan dengan kompetensi	4
6	Interaksi siswa terhadap proses pembelajaran	4
7	Validasi bentuk soal	4
8	Keseimbangan materi dengan soal latihan	4
9	Pemberian motivasi melalui gambar atau suara	4
Jumlah Nilai		36
Nilai rata-rata		4

Berdasarkan penilaian diatas dapat diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik.

Tabel 5: Hasil Evaluasi oleh Ahli Materi pada Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
1	Kedalaman materi	4
2	Kebenaran isi	4
3	Kejelasan isi/konsep	4
4	Aktualisasi materi	4
5	Kejelasan materi	4
6	Video untuk memvisualisasikan objek seni tari	4
7	Petunjuk pemilihan menu	4
8	Keseimbangan materi dengan soal latihan	4
9	Contoh video dalam penguatan dan pemahaman konsep	4
10	Contoh gambar dalam penguatan dan pemahaman konsep	4
Jumlah Nilai		36
Nilai rata-rata		4

Berdasarkan penilaian diatas dapat diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi pada aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4 dan masuk dalam kriteria sangat baik.

Tabel 6: Hasil Evaluasi Ahli Materi pada Aspek Kebenaran

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran Perbaikan
1	Sekilas tentang tari <i>Luyung</i>	Audio harus sesuai dengan keterangan dalam synopsis

Berdasarkan hasil evaluasi media oleh ahli materi, dapat diketahui penilaian pada aspek pembelajaran dan aspek isi mendapatkan nilai rata-rata 4 dan produk dapat dinyatakan layak digunakan. Nilai tersebut 3 dan produk dapat dinyatakan layak digunakan.

b. Evaluasi oleh ahli Media

Uji coba pada ahli media dilakukan pada tanggal 22 Mei 2014. Ahli materi yang dipilih dari dosen Pendidikan Seni Tari yaitu ibu Wenti Nuryani, M.Pd. karena beliau mempunyai keahlian dalam bidang teknologi pembelajaran. Hasil dari evaluasi ahli media didapatkan penilaian terhadap multimedia interaktif yang kemudian akan dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli media. Berikut adalah penilaian yang diberikan oleh ahli materi :

Tabel 6: Hasil Evaluasi Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
1	Penempatan tombol	4
2	Keterbacaan teks	3
3	Pemilihan jenis huruf	3
4	Pemilihan ukuran huruf	3
5	Pemilihan dan komposisi warna tulisan	3
6	Tampilan gambar	4
7	<i>Screen design</i>	4
8	Animasi	3
9	Pemilihan warna <i>background</i>	3
10	Komposisi setiap <i>scene</i>	3
11	Konsistensi penyajian	4
12	Pemilihan <i>backsong</i>	3
Jumlah Nilai		40
Nilai rata-rata		3,33

Berdasarkan penilaian diatas dapat diketahui bahwa penilaian oleh ahli media pada aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 3,33 dengan kriteria baik.

Tabel 7: Hasil Evaluasi Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
1	Interaksi	3
2	Petunjuk penggunaan	4
3	Navigasi	3
4	Konsistensi tombol	3
5	Kualitas video	3
6	Pengaturan gambar	3
7	Kemudahan penggunaan	3
8	Efisiensi teks	3
9	Kecepatan pencarian menu	3
10	Kesesuaian urutan	3
Jumlah Nilai		31
Nilai rata-rata		3,1

Berdasarkan penilaian diatas dapat diketahui bahwa penilaian oleh ahli media pada aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata 3,1 dengan kriteria baik.

Tabel 9: **Hasil Evaluasi Ahli Materi pada Aspek Kebenaran**

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan
1	Materi dan KD perhatikan warna huruf yang diatas gambar	Ganti warna huruf
2	Pada penutup	Cantumkan gelar untuk ahli materi dan ahli media

Berdasarkan hasil evaluasi media oleh ahli media, dapat diketahui penilaian pada aspek tampilan dan aspek pemrograman mendapatkan nilai rata-rata 3,21. Nilai tersebut ≥ 3 dan produk dapat dinyatakan layak digunakan.

c. Uji coba terbatas

Ujicoba terbatas yang dilakukan diberikan pada 5 siswa. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 17 Mei 2014. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba penggunaan multimedia interaktif tari *Luyung* yaitu:

- 1) Sebelum menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung* siswa di minta menghidupkan komputer terlebih dahulu.
- 2) Multimedia interaktif tari *Luyung* di-share melalui *local area network (LAN)* sehingga siswa dapat menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung* dari setiap komputer yang digunakan oleh siswa.
- 3) Siswa dipersilahkan untuk menjelajahi setiap hal yang ada dalam multimedia interaktif tari *Luyung*, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan evaluasi.
- d) Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung*, siswa diminta mengisi lembar evaluasi multimedia interaktif tari *Luyung*. Berikut hasil perhitungan penilaian pada uji coba terbatas:

Tabel 10. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Terbatas

No	Butir pernyataan	Aspek yang dinilai	Jumlah Nilai	Nilai rata-rata	Kriteria
1	1,2,3,9,15	Pembelajaran	64	3.2	Baik
2	13,14,16, 18	Isi	63	3.15	Baik
3	4,5,6,7,8,15,17,21	Tampilan	113	3.23	Baik
4	10,11,12,19,20,22	Pemrograman	94	3.13	Baik
5	23,24,25,26,27,28, 29,30	Motivasi belajar	205	3.15	Baik

Hasil diatas menunjukkan bahwa multimedia interaktif dalam aspek pembelajaran mendapat nilai rata-rata 3,2, aspek isi mendapat nilai rata-rata 3,15, aspek tampilan memperoleh nilai rata-rata 3,23, aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata 3,13 dan untuk aspek motivasi belajar mendapat nilai 3,15 dengan demikian multimedia interaktif tari *Luyung* termasuk pada kriteria baik. Nilai tersebut 3 dan produk dapat dinyatakan layak digunakan.

6. Revisi Produk

Revisi yang dilakukan sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi adalah pada perubahan narasi yang ada pada halaman “sekilas tentang tari *Luyung*”. Dilanjutkan revisi yang dilakukan sesuai dengan saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

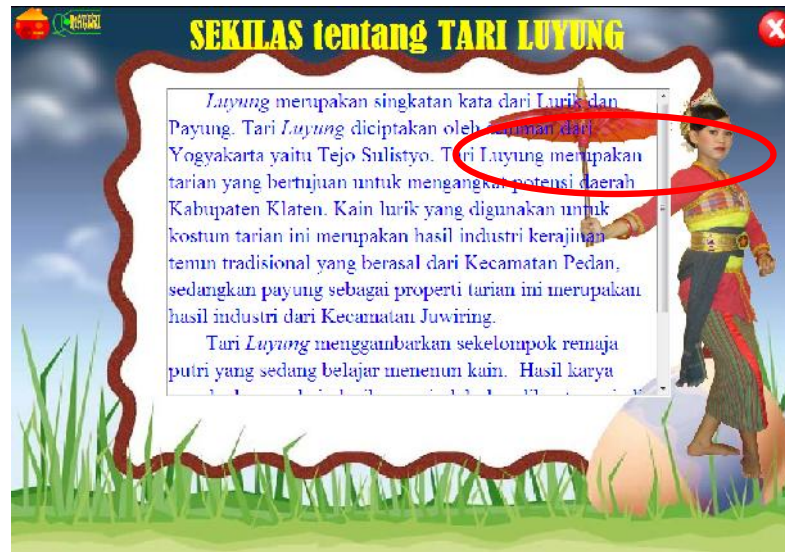
1. Penggantian warna font pada tampilan “kompetensi” dan “sekilas tentang tari *Luyung*” agar dapat mudah terbaca.



Gambar 5. Halaman kompetensi sebelum direvisi



Gambar 6. Halaman kompetensi setelah direvisi

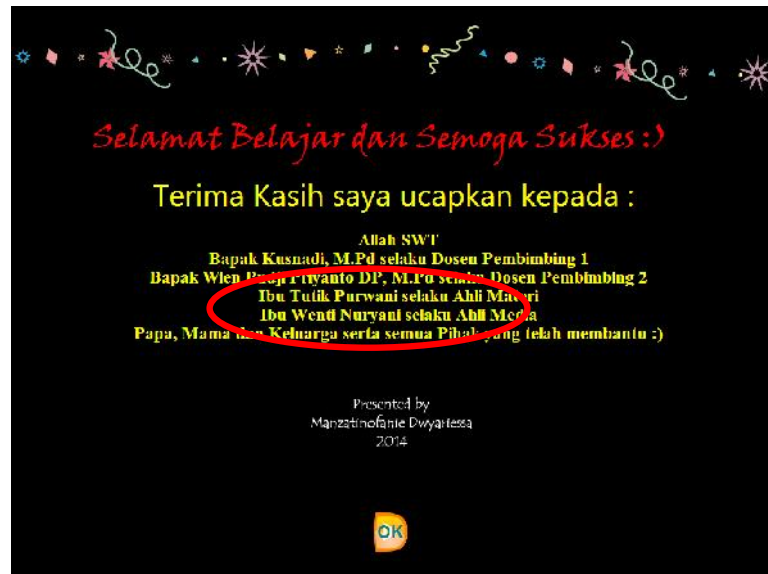


Gambar 7. Halaman sekilas tentang tari *Luyung* sebelum direvisi

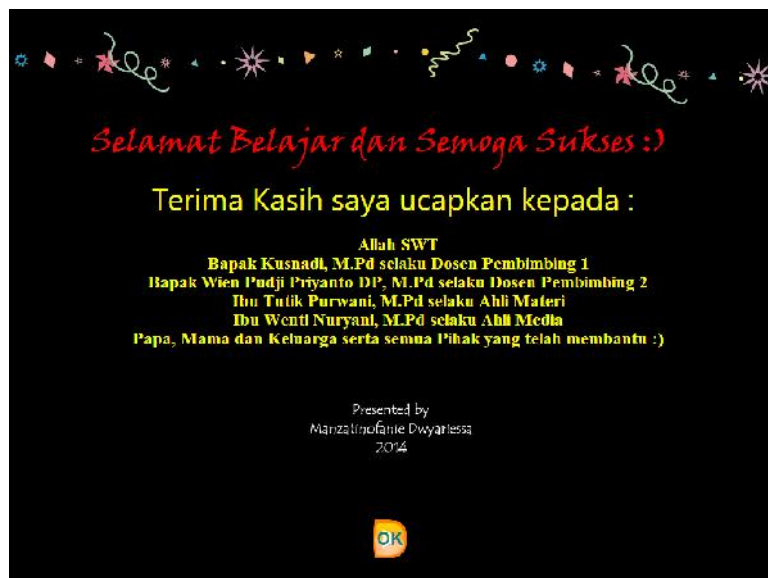


Gambar 8. Halaman sekilas tentang tari *Luyung* setelah direvisi

2. Melengkapi gelar pada ahli materi dan ahli media.



Gambar 9. Halaman penutup sebelum direvisi



Gambar 10. Halaman penutup setelah direvisi

7. Uji Coba Lapangan

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan di sekolah. Sekolah yang telah dipilih sebagai tempat dilakukannya uji coba multimedia interaktif yaitu SMP Negeri 2 Klaten sebanyak 30 siswa. Tahap uji coba lapangan ini dilakukan pada tanggal 23 Mei 2014. Tahap ini menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung* yang sudah di revisi sesuai dengan hasil evaluasi pada ahli media dan ahli materi.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba penggunaan multimedia interaktif tari *Luyung* yaitu:

- 1) Sebelum menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung* siswa di minta menghidupkan komputer terlebih dahulu.
- 2) Multimedia interaktif tari *Luyung* di-*share* melalui *local area network (LAN)* sehingga siswa dapat menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung* dari setiap komputer yang digunakan oleh siswa.
- 3) Siswa belajar menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung* yang berisi tentang sejarah singkat, ragam gerak, rias busana dan properti, dan video tari yang sebelumnya sudah dilakukan revisi.
- 4) Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung*, siswa diminta mengisi lembar evaluasi multimedia interaktif tari *Luyung*.

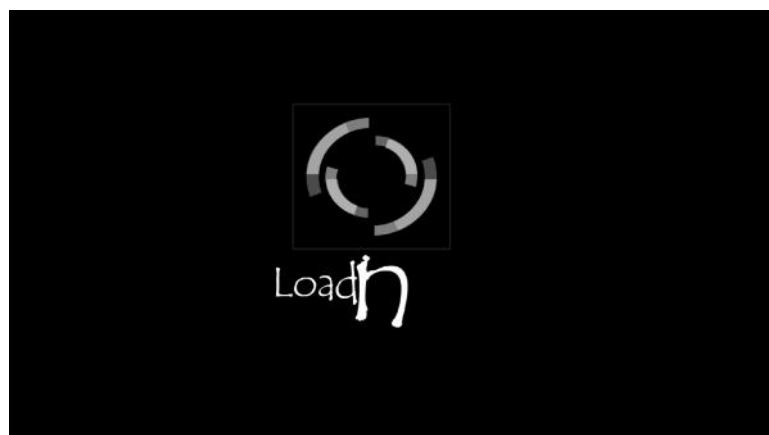
Hasil evaluasi media pada uji coba dapat dilihat pada lampiran 8. Berikut hasil perhitungan penilaian pada uji coba lapangan:

Tabel 11. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

No	Butir pernyataan	Aspek yang dinilai	Jumlah Nilai	Nilai rata-rata	Kriteria
1	1,2,3,9,15	Pembelajaran	410	3,42	Baik
2	13,14,16, 18	Isi	387	3,23	Baik
3	4,5,6,7,8,15,17,21	Tampilan	694	3,30	Baik
4	10,11,12,19,20,22	Pemrograman	558	3,27	Baik
5	23,24,25,26,27,28, 29,30	Motivasi belajar	1281	3,28	Baik

Hasil diatas menunjukkan bahwa pada aspek pembelajaran multimedia interaktif tari *Luyung* mempunyai nilai 3,42 dan pada aspek isi memperoleh nilai 3,23. Pada aspek pemrograman memiliki nilai rata-rata 3,27. Untuk aspek motivasi belajar mendapat nilai 3,28, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif tari *Luyung* termasuk dalam kriteria baik. Nilai tersebut 3 dan produk dapat dinyatakan layak digunakan.

B. Deskripsi Hasil Produk



Gambar 11. *loading*

Halaman ini adalah halaman *loading* sebelum memasuki multimedia interaktif tari *Luyung*. Kemudian akan muncul halaman berikut.



Gambar 12. Lanjutan *loading*

Setelah muncul halaman ini, tekan sembarang tombol untuk masuk ke multimedia interaktif tari *Luyung*. Kemudian akan muncul halaman intro (selamat datang).



Gambar 13. Halaman intro

Pada halaman intro ini diberi narasi “selamat datang”, tombol “*exit*” untuk keluar dan tombol “*start*” untuk memulai multimedia interaktif tari *Luyung*.

Setelah dipilih tombol “start” maka akan muncul menu petunjuk pengoperasian produk, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 14. Halaman petunjuk penggunaan

Dalam halaman “petunjuk pengoperasian” ini ditunjukkan tombol-tombol yang akan mengarahkan penggunaan produk. Kemudian pilih tombol “ok” untuk melanjutkan.



Gambar 15. Halaman Menu Utama

Pada halaman ini berisi menu pilihan “kompetensi”, “materi”, “evaluasi”, “profil”, dan “closing”. *Backsong* pada halaman ini adalah iringan tari *Luyung*.



Gambar 16. Halaman Kompetensi

Pada halaman ini menjelaskan tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi tari *Luyung*.



Gambar 17. Halaman Materi

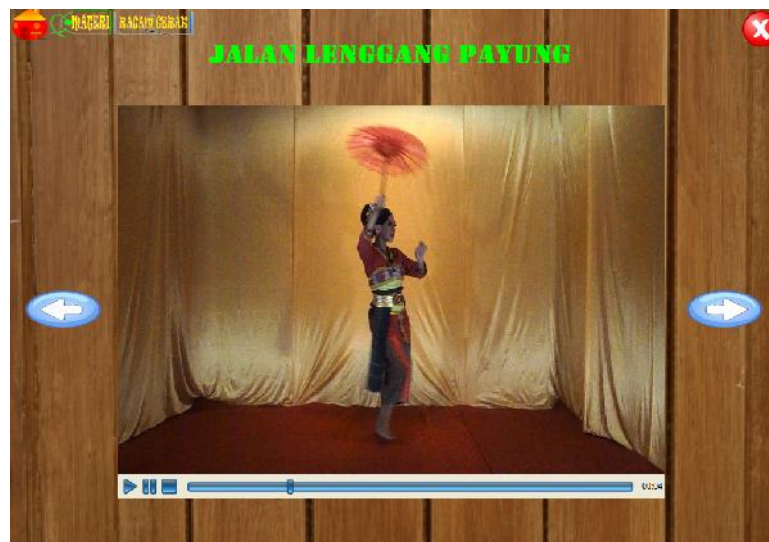
Halaman ini berisi 4 tombol tentang materi “sekilas tari *Luyung*”, “ragam gerak”, “rias busana dan properti”, dan “video tari *Luyung*”. Halaman ini juga berisi tombol “*exit*” untuk keluar dan tombol untuk kembali ke menu utama. Halaman ini juga diberi gambar pose tari *Luyung*.

Gambar 18. Halaman Sekilas Tari *Luyung*

Halaman ini menjabarkan tentang tari *Luyung*. Halaman ini juga memuat tombol “home” untuk ke menu utama, tombol “materi” untuk kembali ke materi dan tombol “exit” untuk keluar. Halaman ini juga ditunjukkan salah satu pose tari *Luyung*.

Gambar 19. Ragam Gerak Tari *Luyung*

Halaman ini menjabarkan tentang 22 macam ragam gerak yang ada pada tari *Luyung*. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 20. Halaman *Jalan Lenggang Payung*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam *Jalan Lenggang Payung* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 21. Halaman *Jalan Srimpetan Lenggang Payung*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Jalan Srimpetan Lenggang Payung* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “home” untuk ke menu utama, tombol “materi” untuk kembali ke materi, tombol “ragam gerak” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “next” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “back” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “exit” untuk keluar.



Gambar . Halaman *Jalan Tandak*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Jalan Tandak* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



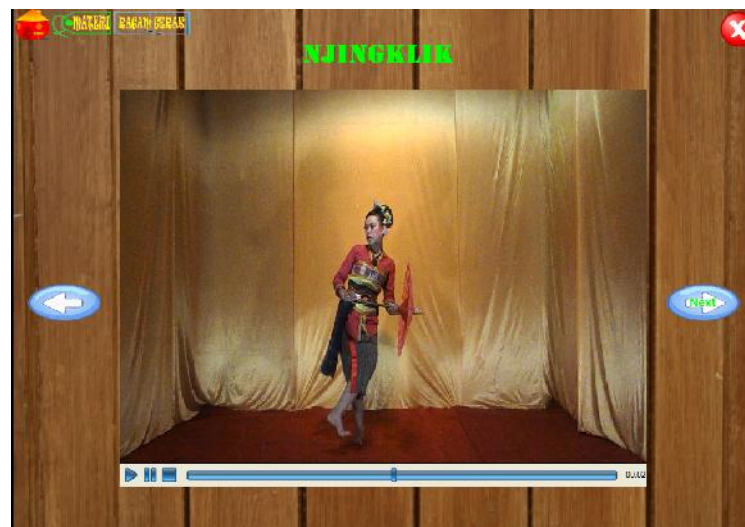
Gambar 22. Halaman *Dendang Payung*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Dendang Payung* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



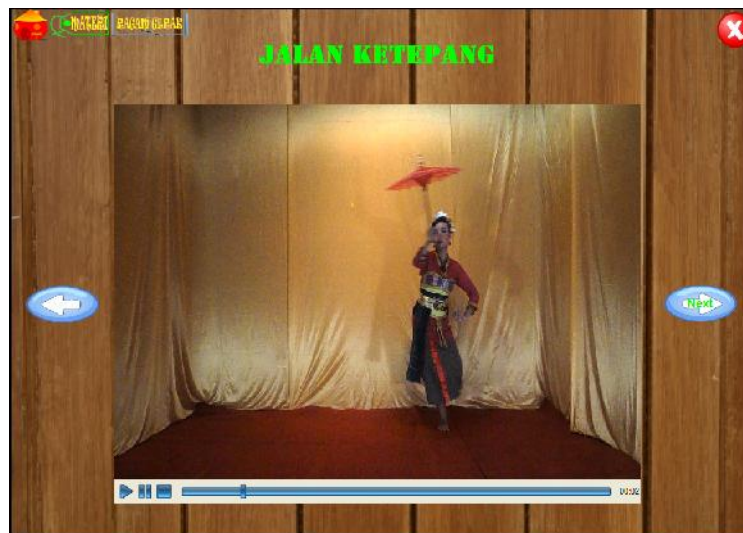
Gambar 23. Halaman *Payung Nregel*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Payung Nregel* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “home” untuk ke menu utama, tombol “materi” untuk kembali ke materi, tombol “ragam gerak” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “next” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “back” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “exit” untuk keluar.



Gambar 24. Halaman *Njingklik*

Halaman ini berisi tentang ragam gerak *Njingklik* dengan hitungannya. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



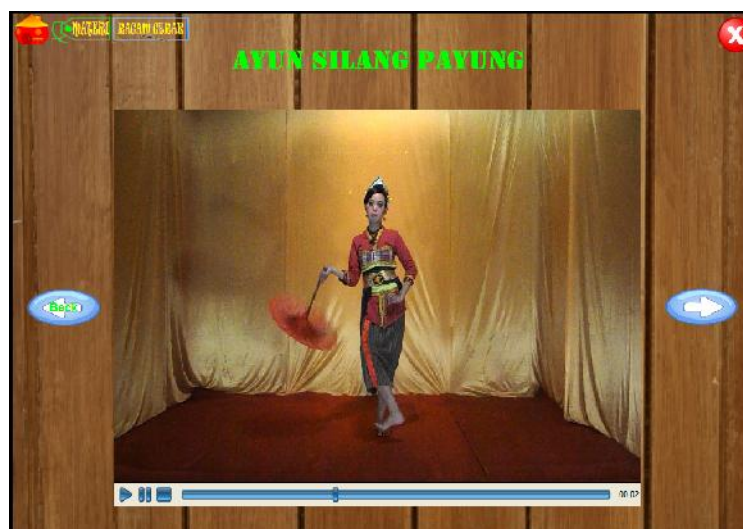
Gambar 25. Halaman *Jalan Ketepang*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Jalan Ketepang* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 26. Halaman *Buka Tutup Payung Kaki Enjer*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Buka Tutup Payung Kaki Enjer* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “home” untuk ke menu utama, tombol “materi” untuk kembali ke materi, tombol “ragam gerak” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “next” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “back” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “exit” untuk keluar.



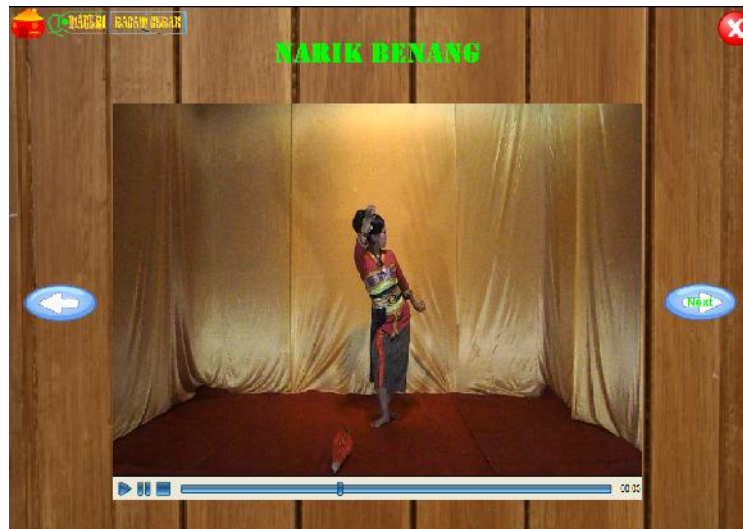
Gambar 27. Halaman *Ayun Silang Payung*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Ayun Silang Payung* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 28. Halaman *Mintal Benang*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Mintal Benang* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 2. Halaman *Narik Benang*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Narik Benang* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 30. Halaman *Nenun*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *nenun* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 31. Halaman *Mbabar Tenun*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *mbabar tenun* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 32. Halaman *Nglempit Lurik*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Nglempit Lurik* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 33. Halaman *Ngindit Lurik*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *ngindit lurik* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 34. Halaman *Srimpet Penthangan*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Srimpet Penthangan* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 35. Halaman *Gejikan Ulap-Ulap Tawing Kanan*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Gejikan Ulap-Ulap Tawing Kanan* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “home” untuk ke menu utama, tombol “materi” untuk kembali ke materi, tombol “ragam gerak” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “next” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “back” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “exit” untuk keluar.



Gambar 36. Halaman *Srimpetan Njereng Lurik*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Srimpetan Njereng Lurik* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 37. Halaman *Penthangan Miwir Lurik*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Penthangan Miwir Lurik* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 38. Halaman *Ngremong Lurik*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Ngremong Lurik* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 39. Halaman *Mande Lurik*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Mande Lurik* dengan hitungan. Halaman ini menjelaskan tentang ragam jalan lenggang dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 40. Halaman *Srimpetan Kebyak-Kebyok Lurik*

Halaman ini menjelaskan tentang ragam gerak *Srimpetan Kebyak-Kebyok Lurik* dengan hitungan. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, tombol “*ragam gerak*” untuk kembali ke halaman ragam gerak, tombol “*next*” untuk ke ragam gerak selanjutnya, tombol “*back*” untuk ke ragam gerak sebelumnya dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 41. Halaman Rias Busana Dan Properti

Halaman ini menjelaskan tentang rias busana dan properti. Halaman ini juga memuat tombol “*home*” untuk ke menu utama, tombol “*materi*” untuk kembali ke materi, dan tombol “*exit*” untuk keluar.



Gambar 42. *Pop Up* Hiasan Rambut

Halaman ini menunjukkan tentang hiasan rambut yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 43. *Pop Up Kalung*

Halaman ini menunjukkan tentang kalung yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 44. *Pop Up Sabuk*

Halaman ini menunjukkan tentang sabuk yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 45. *Pop Up* Gelang

Halaman ini menunjukkan tentang gelang yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 46. *Pop Up* Kain Lurik

Halaman ini menunjukkan tentang kain lurik yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 47. *Pop Up* Anting

Halaman ini menunjukkan tentang anting yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 48. *Pop Up* Kebaya Lurik

Halaman ini menunjukkan tentang kebaya lurik yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 49. *Pop Up Kemben Lurik*

Halaman ini menunjukkan tentang kemben lurik yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 50. *Pop Up Payung*

Halaman ini menunjukkan tentang payung yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 51. *Pop Up Rok Lurik*

Halaman ini menunjukkan tentang rok lurik yang digunakan pada tari *Luyung*. Pada halaman ini ada tombol “silang” untuk menutup.



Gambar 52. Halaman Video Tari *Luyung*

Halaman ini menunjukkan tentang video tari *Luyung* dari awal sampai akhir. Pada halaman ini ada tombol “home” untuk kembali ke menu utama, tombol “materi” untuk kembali ke halaman materi, dan tombol “exit” untuk keluar.



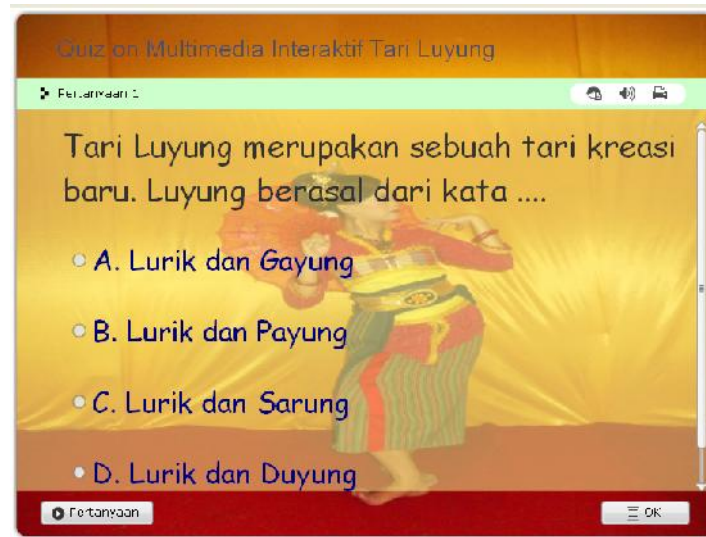
Gambar 53. Evaluasi

Halaman ini mempunyai isian tentang nama dan nomor siswa yang akan mengerjakan soal. Tombol “*continue*” untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.



Gambar 54. Intro Evaluasi

Halaman ini memberikan motivasi kepada siswa agar mengerjakan soal evaluasi dengan kemampuan sendiri. Tombol “*continue*” untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.



Gambar 55. Soal Pilihan Ganda

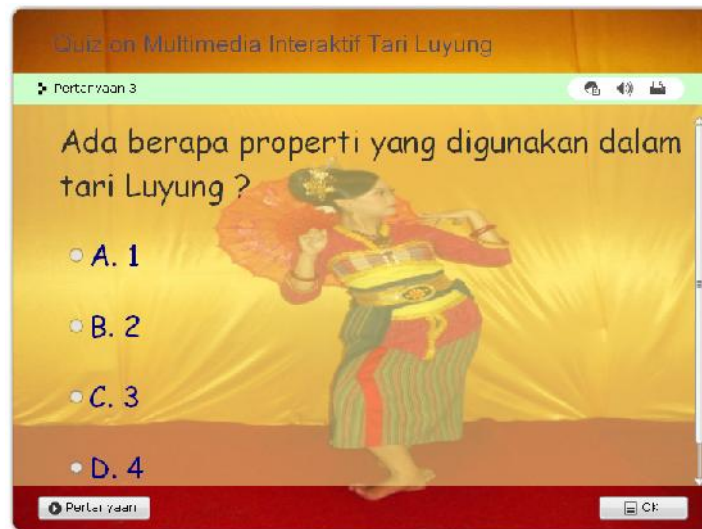
Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memberikan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 56. Soal Pilihan Ganda

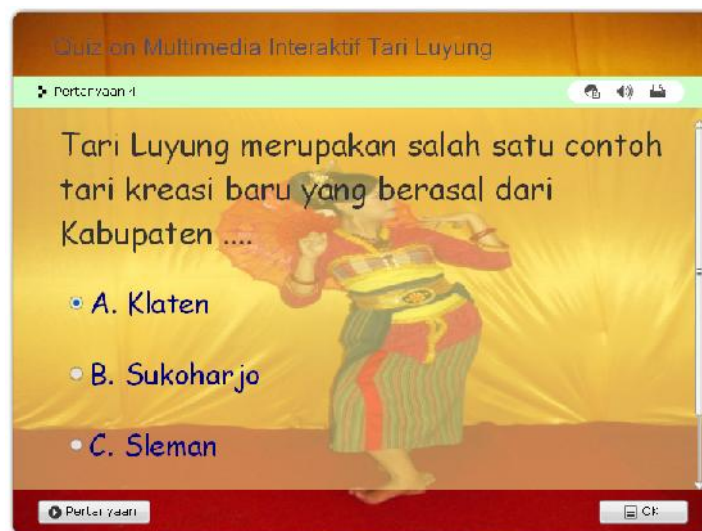
Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memberikan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk

memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



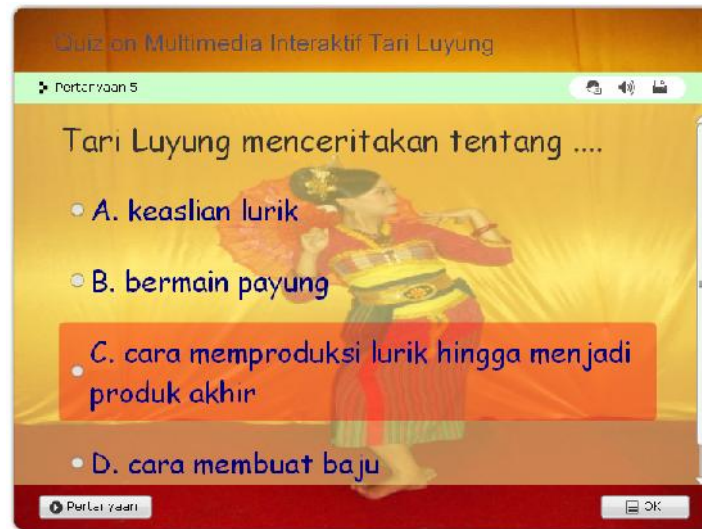
Gambar 57. Soal Pilihan Ganda

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memberikan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 58. Soal Pilihan Ganda

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memberikan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 59. Soal Pilihan Ganda

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memberikan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 60. Soal Isian Singkat

Halaman ini siswa diberikan kebebasan untuk memasukkan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 61. Soal Isian Singkat

Halaman ini siswa diberikan kebebasan untuk memasukkan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk

memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 62. Soal Isian Singkat

Halaman ini siswa diberikan kebebasan untuk memasukkan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 63. Soal Isian Singkat

Halaman ini siswa diberikan kebebasan untuk memasukkan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 64. Soal Isian Singkat

Halaman ini siswa diberikan kebebasan untuk memasukkan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 65. Soal Benar/Salah

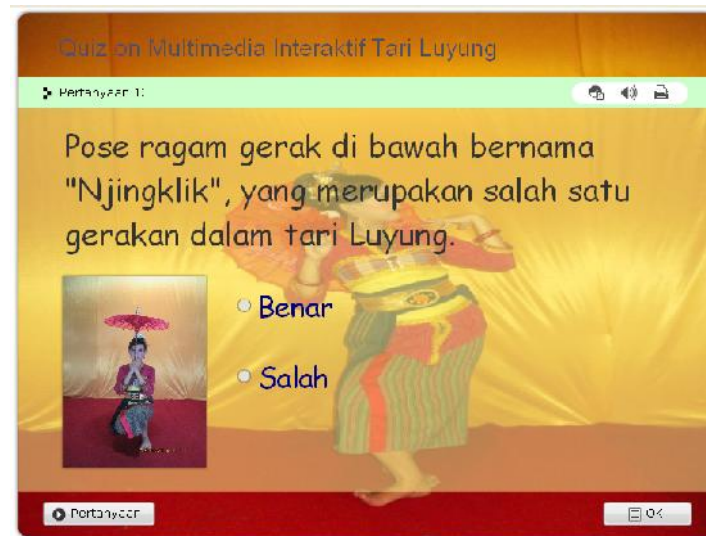
Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memilih jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 66. Soal Benar/Salah

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memilih jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk

memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



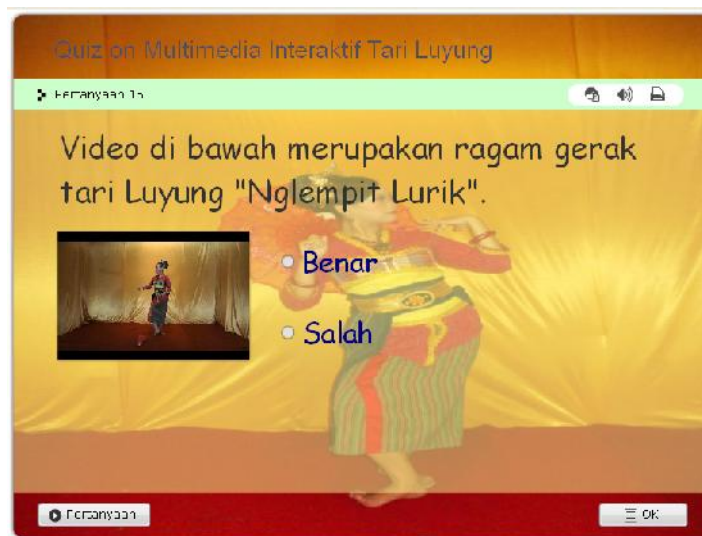
Gambar 67. Soal Benar/Salah

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memilih jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 68. Soal Benar/Salah

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memilih jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 69. Soal Benar/Salah

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memilih jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



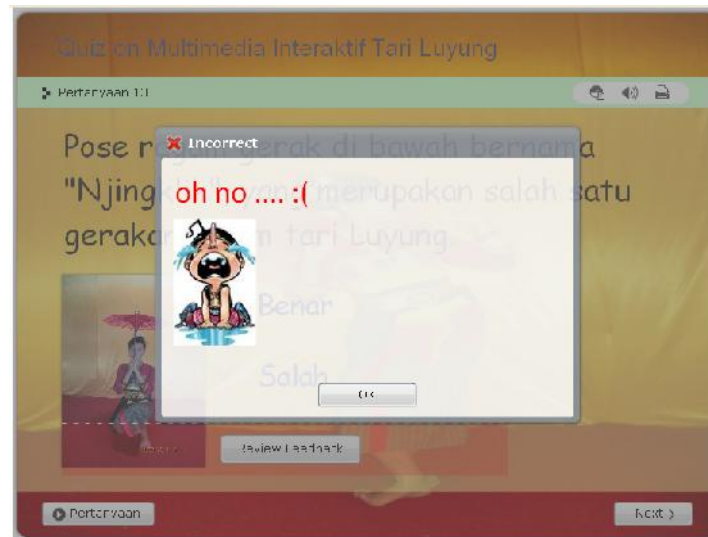
Gambar 70. Soal Menjodohkan

Halaman ini siswa diberikan pilihan untuk memasangkan gambar dan jawaban yang dianggap paling sesuai. Halaman ini juga berisi tombol “pertanyaan” untuk memilih pertanyaan yang ada, tombol “ok” menyetujui jawaban yang telah dipilih.



Gambar 71. Pop up Benar

Tampilan ini akan muncul pada setiap jawaban benar dengan *background* “tepuk tangan”.



Gambar 72. Pop up Salah

Tampilan ini akan muncul pada setiap jawaban salah dengan *backsound* “oh no”.



Gambar 73. Hasil Evaluasi

Halaman ini berisi tentang hasil yang diperoleh siswa setelah mengerjakan evaluasi dengan *backsound* “tepuk tangan”.



Gambar 74. Halaman Profil

Halaman ini berisi tentang orang-orang yang terlibat dalam pembuatan produk.



Gambar 75. Halaman Profil Pengembang

Halaman ini menerangkan tentang profil pengembang multimedia interaktif tari *Luyung*. Halaman ini juga berisi tombol “home” untuk ke halaman menu utama, tombol “profil” untuk kembali ke halaman profil, dan tombol “exit” untuk keluar.

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG

PROFIL



Drs. Kusnadi, M.Pd.
(Pembimbing 1)

TTL : 13 Agustus 1965
Alamat : Sekolah ST 01 RW 16 Jalan Bundu Widura LHA Tawang Madi Sukman
Pekerjaan : Dosen Universitas Negeri Yogyakarta
Email : kusnadi@unswi.ac.id atau kusnadi128@yahoo.com

Mata kuliah yang diajarkan :

1. Media Pembelajaran
2. Strategi Belajar Mengajar
3. Pendidikan dan Kebudayaan Sora Tari
4. Sastika Terapan

No	Jenjang	Bidang	Awal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Seni Tari	SN 2 Yogyakarta	1989
2	S2	Pendidikan dan Kebudayaan Pendidikan	PPS UNY	2004
3	S3	Teknologi Pembelajaran	Pasca Sarjana UM	

Gambar 76. Halaman Profil Dosen Pembimbing 1

Halaman ini menerangkan tentang profil dosen pembimbing 1 yang pengembang multimedia interaktif tari *Luyung*. Halaman ini juga berisi tombol “home” untuk ke halaman menu utama, tombol “profil” untuk kembali ke halaman profil, dan tombol “exit” untuk keluar.

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG

PROFIL



Drs. Wien Pudji Priyanto Djuli Pitoyo, M.Pd.
(Pembimbing 2)

TTL : 12 Juli 1955
Pekerjaan : Dosen Universitas Negeri Yogyakarta
Email : wien_pudji@unswi.ac.id
Alamat : Jl. Tugatel 100 RT 08 RW 02 Perumahan Misonantari Negeri Sleman

Mata Kuliah yang diajarkan :

1. Tari Nusantara III
2. Tata Teknik Pementas
3. Koreografi II

No	Jenjang	Bidang	Awal Sekolah	Tahun Lulus
1	Sarjana Muda	Seni Tari	SN 1 Yogyakarta	1981
2	Sarjana (S-1)	Seni Tari	SN 1 Yogyakarta	1988
3	S 2	PTK	UNY	2001

Gambar 77. Halaman Profil Dosem Pembimbing 2

Halaman ini menerangkan tentang profil dosen pembimbing 2. Halaman ini juga berisi tombol “home” untuk ke halaman menu utama, tombol “profil” untuk kembali ke halaman profil, dan tombol “exit” untuk keluar.

MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG

**Tutik Purwani, M.Pd.
(Ahli Materi)**

TTL : 18 Agustus 1962
 Alamat : Gedung Pustaka No. 119 Bt 05 Rm 18 Klauw
 Pekerjaan : Guru SD/PA N.J. Jember
 Motto : Menyalakan api di atas api yang lain

Riwayat Pendidikan:

No	jenjang	bidang	Awal Selesai	Tahun Lulus
1	SNK	Seni Tari	SNK1 Surabarta	1967
2	S-1	Seni Tari	ISI Yogyakarta	
3	S-1	Rekayasa Seni	Universitas Widya Dharma	1995
4	S-2	Rekayasa Sastra	Universitas Widya Dharma	2012

Gambar 78. Halaman Profil Ahli Materi

Halaman ini menerangkan tentang profil ahli materi dalam pembuatan multimedia interaktif tari *Luyung*. Halaman ini juga berisi tombol “home” untuk ke halaman menu utama, tombol “profil” untuk kembali ke halaman profil, dan tombol “exit” untuk keluar.



MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG

PROFIL

Dra. Wenti Nuryani, M.Pd.
(Ahli Media)

Tgl. : 11 April
Pekerjaan : Dosen
Alamat : Tuntukan 902/008 Sukayu, Mandan, Makdama 56+12.

Masa Kuli, yang diampu

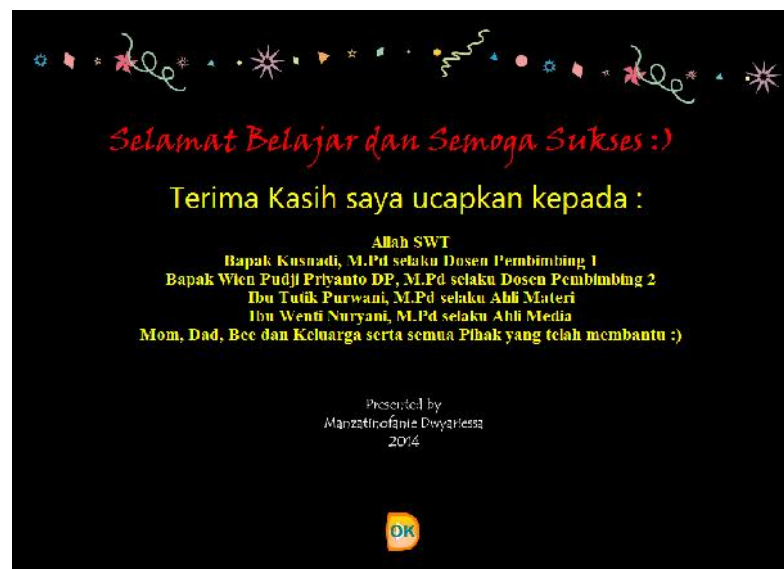
1. Strategi Belajar Mengajar
2. Media Pembelajaran
3. Perencanaan Pembelajaran

Riwayat Pendidikan

No	Urut	Ujian	Jenis Sekolah	Tahun lulus
1	51	Fak. Sastra	IKIP Yogyakarta	1992
2	52	STP	PPS UNY	2007

Gambar 79. Halaman Ahli Media

Halaman ini menerangkan tentang ahli media dalam pembuatan multimedia interaktif tari *Luyung*. Halaman ini juga berisi tombol “home” untuk ke halaman menu utama, tombol “profil” untuk kembali ke halaman profil, dan tombol “exit” untuk keluar.



Selamat Belajar dan Semoga Sukses :)

Terima Kasih saya ucapkan kepada :

Allah SWT
Bapak Kusnadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1
Bapak Wlen Pudji Priyanto DP, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2
Ibu Tutik Purwani, M.Pd selaku Ahli Materi
Ibu Wenti Nuryani, M.Pd selaku Ahli Media
Mom, Dad, Bee dan Keluarga serta semua Pihak yang telah membantu :)

Presented by
Mangstinafanie Dwyarlessa
2014

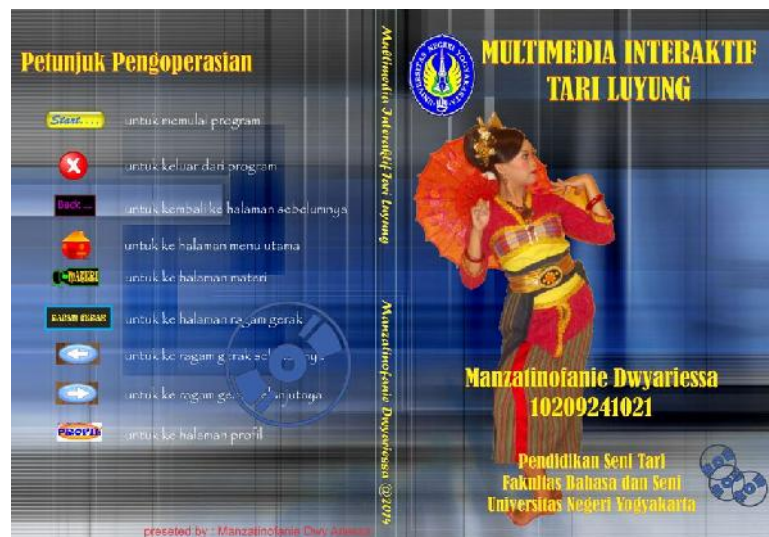
OK

Gambar 80. Halaman Penutup

Halaman ini berisi ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan multimedia interaktif tari *Luyung*. Halaman ini hanya berisi satu tombol “ok” untuk keluar.



Gambar 81. Cover DVD



Gambar 82. Cover tempat DVD

C. Pembahasan

Pengembangan multimedia interaktif tari *Luyung* dilakukan melalui beberapa tahap. Tiap tahap dikerjakan dengan sebaik-baiknya agar dihasilkan multimedia interaktif yang berkualitas, yaitu dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media, ahli materi, uji coba terbatas dan uji coba lapangan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 12 : Hasil Penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, Uji Coba Terbatas, dan Uji Coba Lapangan

No	Aspek yang dinilai	Nilai Rata-rata				Nilai Rata-rata	Kriteria
		Ahli materi	Ahli media	Uji coba terbatas	Uji coba lapangan		
1	Pembelajaran	4	-	3,2	3,42	3,54	Baik
2	Isi	4	-	3,15	3,23	3,46	Baik
3	Tampilan	-	3,33	3,23	3,30	3,29	Baik
4	Pemrograman	-	3,1	3,13	3,27	3,17	Baik
5	Motivasi belajar	-	-	3,15	3,28	3,21	Baik
Nilai Rata-rata		4	3,21	3,17	3,3	3,34	Baik

Pada aspek pembelajaran multimedia interaktif tari *Luyung* yang mendapat nilai rata-rata 3,54 dengan kriteria baik. Pada aspek isi mendapatkan nilai rata-rata 3,46, aspek tampilan mendapatkan nilai rata-rata 3,29, dan pada aspek pemrograman mendapat nilai rata-rata 3,17. Pada aspek motivasi belajar mendapat nilai rata-rata 3,21 dan pada nilai rata-rata keseluruhan mendapat 3,34.

Hasil evaluasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4, hasil evaluasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,21, hasil evaluasi media pada uji coba terbatas

memperoleh nilai 3,17 dan hasil evaluasi media pada uji coba lapangan mendapat nilai 3,3. Maka dari itu multimedia interaktif tari *Luyung* termasuk dalam kriteria media yang baik dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil dari tahapan-tahapan pengembangan tersebut diperoleh produk yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yaitu multimedia interaktif tari *Luyung*. Hasil evaluasi pada siswa juga dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif tari *Luyung*. Secara umum multimedia yang dikembangkan menitik beratkan pada interaktifitas siswa dalam menggunakannya. Pembelajaran seni budaya dengan menggunakan multimedia merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan sikap dan pengetahuannya tentang seni budaya khususnya seni tari sesuai dengan kemampuan masing-masing sehingga memberikan hasil yang lebih bermakna pada siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif tari *Luyung* dilakukan melalui 8 tahap yaitu: (1) pengumpulan informasi awal, (2) merancang produk, (3) pengumpulan bahan, (4) pembuatan media, (5) uji coba awal, (6) revisi produk, (7) uji coba lapangan, dan (8) produk jadi.
2. Hasil penelitian ini adalah dengan dikembangkannya multimedia interaktif tari *Luyung* untuk pembelajaran Seni Tari Siswa SMP yang dikemas dalam bentuk DVD dan dibuat menggunakan beberapa *software* yaitu *Autoplay Media Studio 8*, *Wondershare Quiz Creator 8*, *Any Video Converter*, *Corel DRAW X4*, dan *Swish Max 4*. Untuk menggunakan media pembelajaran ini disarankan menggunakan komputer/laptop yang sudah terinstal *adobe flash player* agar animasi didalamnya dapat dijalankan. Multimedia interaktif ini terdiri atas 3 bagian yaitu : (a) bagian awal (pendahuluan), bagian ini berupa intro yang berisi ucapan selamat datang, dilanjutkan petunjuk penggunaan multimedia interaktif sebelum memasuki materi, (b) bagian inti, pada bagian ini terdapat menu utama berisi kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Pada

menu “kompetensi” yang dijelaskan tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai siswa pada saat menggunakan multimedia interaktif. Menu “materi” terdiri dari 4 materi yang disampaikan yaitu sejarah singkat tentang tari *Luyung*, ragam gerak tari *Luyung*, rias busana dan properti tari *Luyung* dan video tari *Luyung*. Menu “Evaluasi” berisi soal-soal latihan dengan *feed back* langsung yang berupa jawaban benar atau jawaban salah, sebelum siswa menunjuk ke soal selanjutnya. Pemberian *feed back* ditujukan agar siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal untuk memperdalam materi yang telah dipelajari, (c) bagian penutup, bagian ini berupa ucapan selamat belajar kepada siswa dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut mendukung dalam pembuatan multimedia interaktif.

3. Hasil evaluasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4, hasil evaluasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,21, dan hasil evaluasi media pada uji coba lapangan mendapat nilai 3,3. Nilai tersebut 3 maka dari itu multimedia interaktif tari *Luyung* termasuk dalam kriteria media yang baik sehingga dinyatakan layak untuk dipergunakan.

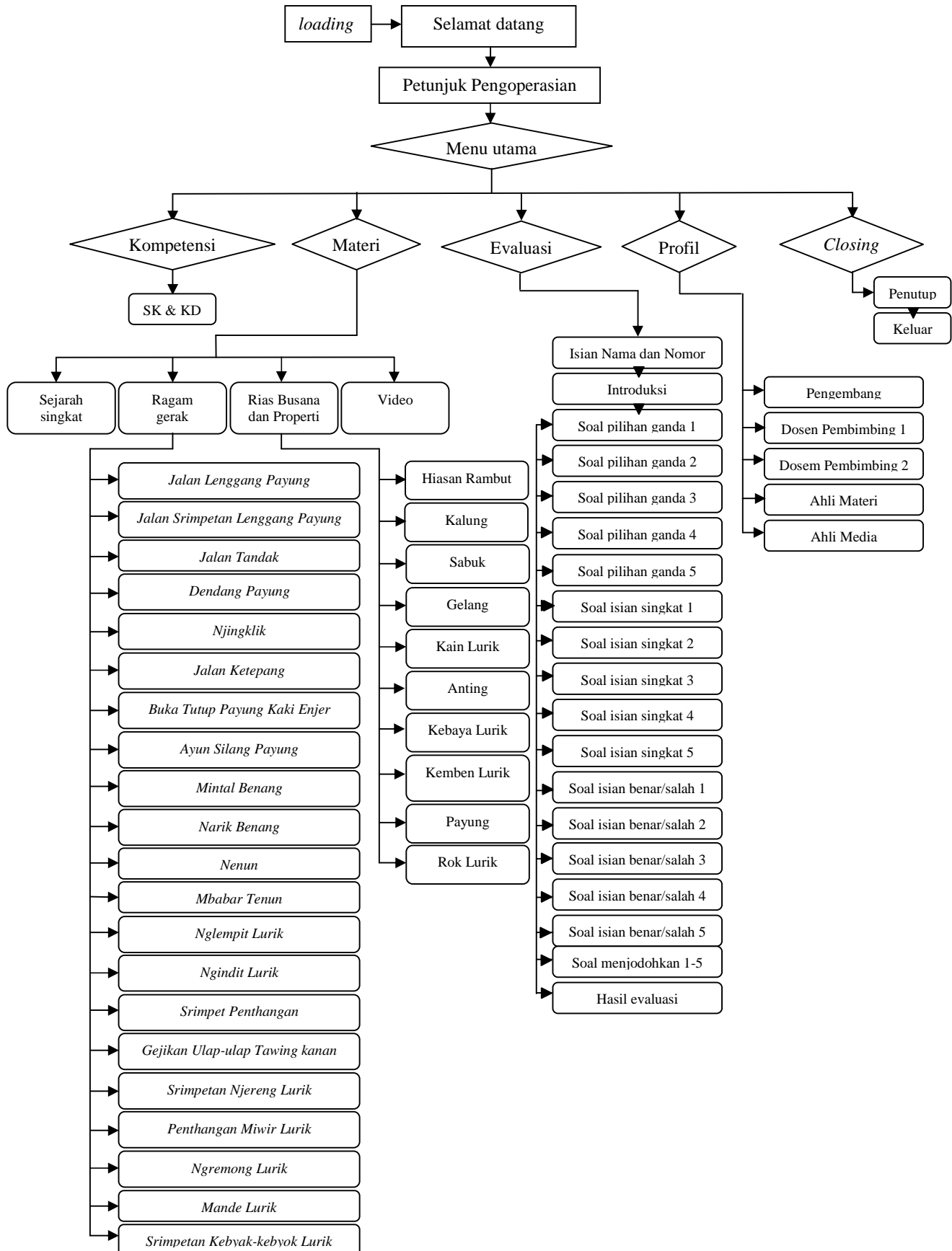
B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka direkomendasikan kepada guru-guru SMP di Kabupaten Klaten *diseyogyan* dapat menggunakan produk ini agar pembelajaran lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Izzaty, R.E. dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kadir, A. dan Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A.M. 1992. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Soedarsono. 1992. Pengantar apresiasi Seni. http://books.google.co.id/books?id=krSOT0ufsC&pg=PA81&dq=tari+adalah&hl=id&sa=X&ei=7YJBU8PWMqmrOfavYBo&sqi=2&redir_esc=y#v=onepage&q=tari%20adalah&f=false. Diunduh pada 6 April 2014
- Profil Tari Luyung. <http://sanggartarikusumaaji.blogspot.com/2013/05/profil-tari-Luyung.html/>. Diunduh pada tanggal 11 Februari 2013
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subekti, A. Budiawan. 2010. *Seni Tari SMP/MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Pengertian pembelajaran. <http://fatih-io.biz/pengertian-belajar-dan-pembelajaran-menurut-para-ahli.html>. Diunduh pada 2 Maret 2014

Lampiran

Lampiran 1. *Flowchart*

Lampiran 2. Angket Pengalaman dan Keterampilan Menggunakan Komputer

Angket Pengalaman dan Keterampilan Siswa Dalam Menggunakan Komputer/Laptop

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir atau skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) maka saya melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP**”. Adapun salah satu cara untuk mendapatkan data adalah dengan menyebarkan angket pengalaman dan ketrampilan menggunakan komputer/laptop. Sebelum adik-adik melakukan aktifitas pembelajaran seni tari menggunakan **Multimedia Interaktif Tari Luyung**, mohon kesediannya untuk mengisi angket ini. Atas kesediaan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Peneliti,

(Manzatinofanie Dwyariessa)

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan jujur.
2. Jawablah pertanyaan berikut dengan cara isikan dengan tanda “ ” pada kotak “ya” atau “tidak”.

Selamat Mengerjakan !

Lampiran 2. Angket Pengalaman dan Keterampilan Menggunakan Komputer

Nama :

Kelas :

1. Saya dapat menyalakan dan mematikan komputer/laptop dengan aman tanpa bantuan orang lain.

Ya Tidak

2. Saya dapat menjalankan kursor pada komputer/laptop dengan baik.

Ya Tidak

3. Saya dapat memahami perintah yang ada pada program komputer/laptop dengan jelas.

Ya Tidak

4. Saya dapat menjalankan beberapa program (*Ms.Word*, *Ms.Excel*, dll) pada komputer/laptop.

Ya Tidak

(Jika jawaban di atas dijawab “Ya”, lengkapi pernyataan berikut)

Program yang dapat saya jalankan

.....

.....

.....

5. Saya dapat menggunakan komputer/laptop untuk belajar.

Ya Tidak

6. Saya senang belajar menggunakan komputer/laptop.

Ya Tidak

7. Saya sering belajar menggunakan komputer/laptop.

Ya Tidak

8. Saya dapat browsing melalui internet menggunakan komputer/laptop.

Ya Tidak

9. Saya dapat menjalankan program melalui CD/DVD-ROM.

Ya Tidak

Lampiran 2. Angket Pengalaman dan Keterampilan Menggunakan Komputer

10. Saya pernah menggunakan multimedia interaktif.

Ya

Tidak

11. Saya dapat belajar melalui program yang ada di komputer/laptop tanpa harus dijelaskan orang lain.

Ya

Tidak

Responden

()

Lampiran 3. Hasil Angket Pengalaman dan Keterampilan Menggunakan
Komputer

Persentase Hasil Angket

Pengalaman dan Ketrampilan Siswa dalam Menggunakan Komputer

No Butir	Pernyataan	Persentase Jawaban Positif
1	Siswa dapat menyalakan dan mematikan komputer/laptop dengan aman tanpa bantuan orang lain	100 %
2	Siswa dapat menjalankan kursor pada komputer/laptop dengan baik.	100 %
3	Siswa dapat memahami perintah yang ada pada program komputer/laptop dengan jelas.	100 %
4	Siswa dapat menjalankan beberapa program yang ada di komputer/laptop.	100 %
5	Siswa dapat menggunakan komputer/laptop untuk belajar.	100 %
6	Siswa senang belajar menggunakan komputer/laptop.	95 %
7	Siswa sering belajar menggunakan komputer/laptop.	55 %
8	Siswa dapat <i>browsing</i> melalui internet menggunakan komputer/laptop.	100 %
9	Siswa dapat menjalankan program melalui CD/DVD-ROM	80 %
10	Siswa pernah menggunakan multimedia interaktif.	90 %
11	Siswa dapat belajar melalui program yang ada di komputer/laptop, tanpa harus dijelaskan orang lain	35 %

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi

**INSTRUMEN PENILAIAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI *LUYUNG* UNTUK
PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP
UNTUK AHLI MATERI**



oleh
Manzatinofanie Dwyariessa
NIM 10209241021

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir atau skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) maka saya melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP”**. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi yang Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi produk tersebut. Mohon kesedian ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini. Atas kesediaan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Peneliti,

(Manzatinofanie Dwyariessa)

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dan jawablah semua pernyataan dengan teliti dan seksama setiap butir pernyataan yang ada.
2. Berilah tanda “ ” pada kolom yang tersedia sesuai kriteria penilaian. Skala penilaian adalah (4)Amat Sesuai, (3)Sesuai, (2) Cukup Sesuai, (1)Kurang Sesuai.
3. Selanjutnya dimohon Ibu memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi

Data Evaluator

1. Nama Lengkap :
2. Bidang Keahlian :
3. Instansi :
4. Tanggal :

A. Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Kecakupan materi					
2	Kejelasan materi/konsep					
3	Ketepatan materi yang dimediasi					
4	Urutan materi					
5	Kesesuaian latihan dengan kompetensi					
6	Interaksi siswa terhadap proses pembelajaran					
7	Validasi bentuk soal					
8	Keseimbangan materi dengan soal latihan					
9	Pemberian motivasi melalui gambar atau suara					

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Kedalaman materi					
2	Kebenaran isi					

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi

3	Kejelasan isi/konsep					
4	Aktualisasi materi					
5	Kejelasan materi					
6	Video untuk memvisualisasikan objek seni tari					
7	Petunjuk pemilihan menu					
8	Keseimbangan materi dengan soal latihan					
9	Contoh video dalam penguatan dan pemahaman konsep					
10	Contoh gambar dalam penguatan dan pemahaman konsep					

C. Aspek Kebenaran

Apabila terjadi kesalahan pada Multimedia Interaktif Tari Luyung, mohon ditulis saran untuk perbaikan pada kolom yang tersedia.

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi

D. Komentaran Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI LUYUNG
UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP**

dinyatakan:

Dapat digunakan tanpa perbaikan

Dapat digunakan dengan perbaikan

Evaluator

()

Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

**INSTRUMEN PENILAIAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI *LUYUNG* UNTUK
PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP
UNTUK AHLI MATERI**



oleh
Manzatinofanie Dwyariessa
NIM 10209241021

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir atau skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) maka saya melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP**”. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi yang Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi produk tersebut. Mohon kesedian ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini. Atas kesediaan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Peneliti,

(Manzatinofanie Dwyariessa)

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dan jawablah semua pernyataan dengan teliti dan seksama setiap butir pernyataan yang ada.
2. Berilah tanda “ ” pada kolom yang tersedia sesuai kriteria penilaian. Skala penilaian adalah (4)Amat Sesuai, (3)Sesuai, (2) Cukup Sesuai, (1)Kurang Sesuai.
3. Selanjutnya dimohon Ibu memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

Data Evaluator

1. Nama Lengkap : TUTIK PURWANI, S.Pd.
 2. Bidang Keahlian : SENILARI
 3. Instansi : DMP. HAGERI. 2. KLATEN
 4. Tanggal : 19 MEI 2014

A. Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Kecakupan materi				✓	
2	Kejelasan materi/konsep				✓	
3	Ketepatan materi yang dimediasi				✓	
4	Urutan materi				✓	
5	Kesesuaian latihan dengan kompetensi				✓	
6	Interaksi siswa terhadap proses pembelajaran					
7	Validasi bentuk soal				✓	
8	Keseimbangan materi dengan soal latihan				✓	
9	Pemberian motivasi melalui gambar atau suara				✓	

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Kedalaman materi				✓	
2	Kebenaran isi				✓	
3	Kejelasan isi/konsep				✓	
4	Aktualisasi materi				✓	

Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

5	Kejelasan materi				✓	
6	Video untuk memvisualisasikan objek seni tari				✓	
7	Petunjuk pemilihan menu				✓	
8	Keseimbangan materi dengan soal latihan				✓	
9	Contoh video dalam penguatan dan pemahaman konsep				✓	
10	Contoh gambar dalam penguatan dan pemahaman konsep				✓	

C. Aspek Kebenaran

Apabila terjadi kesalahan pada Multimedia Interaktif Tari Luyung, mohon ditulis saran untuk perbaikan pada kolom yang tersedia.

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan
	<i>Sekilas tentang tari luyung</i>	<i>AUDIO harus sesuai dengan iberangan dalam P. nopsis.</i>

Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

D. Komentat dan Saran Umum

Selamat berkarya dan mengembangkan seni tradisi

Kesimpulan

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI LUYUNG
UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP**

dinyatakan:

☐ Dapat digunakan tanpa perbaikan

☒ Dapat digunakan dengan perbaikan

Evaluator

Tp

(Tutik Purwaningsih, M.Pd.)

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media

**INSTRUMEN PENILAIAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI *LUYUNG* UNTUK
PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP
UNTUK AHLI MEDIA**



oleh
Manzatinofanie Dwyariessa
NIM 10209241021

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir atau skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) maka saya melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP”**. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi yang Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi produk tersebut. Mohon kesedian ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini. Atas kesediaan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Peneliti,

(Manzatinofanie Dwyariessa)

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dan jawablah semua pernyataan dengan teliti dan seksama setiap butir pernyataan yang ada.
2. Berilah tanda “ ” pada kolom yang tersedia sesuai kriteria penilaian. Skala penilaian adalah (4) Amat Sesuai, (3) Sesuai, (2) Cukup Sesuai, (1) Kurang Sesuai.
3. Selanjutnya dimohon Ibu memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media

Data Evaluator

1. Nama Lengkap :
2. Bidang Keahlian :
3. Instansi :
4. Tanggal :

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Penempatan tombol					
2	Keterbacaan teks					
3	Pemilihan jenis huruf					
4	Pemilihan ukuran huruf					
5	Pemilihan dan komposisi warna tulisan					
6	Tampilan gambar					
7	<i>Screen design</i>					
8	Animasi					
9	Pemilihan warna <i>background</i>					
10	Komposisi setiap <i>scene</i>					
11	Konsistensi penyajian					
12	Pemilihan <i>backsong</i>					

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Interaksi					
2	Petunjuk penggunaan					
3	Navigasi					
4	Konsistensi tombol					
5	Kualitas video					
6	Pengaturan gambar					
7	Kemudahan penggunaan					
8	Efisiensi teks					
9	Kecepatan pencarian menu					
10	Kesesuaian urutan					

C. Aspek Kebenaran

Apabila terjadi kesalahan pada Multimedia Interaktif Tari Luyung, mohon ditulis saran untuk perbaikan pada kolom yang tersedia.

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media

D. Komentor dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI LUYUNG
UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP**

dinyatakan:

Dapat digunakan tanpa perbaikan

Dapat digunakan dengan perbaikan

Evaluator

()

**INSTRUMEN PENILAIAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI *LUYUNG* UNTUK
PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP
UNTUK AHLI MEDIA**



oleh
Manzatinofanie Dwyariessa
NIM 10209241021

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Media

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir atau skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) maka saya melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP**”. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi yang Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi produk tersebut. Mohon kesedian ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini. Atas kesediaan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Peneliti,

(Manzatinofanie Dwyariessa)

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dan jawablah semua pernyataan dengan teliti dan seksama setiap butir pernyataan yang ada.
2. Berilah tanda “ ” pada kolom yang tersedia sesuai kriteria penilaian. Skala penilaian adalah (4) Amat Sesuai, (3) Sesuai, (2) Cukup Sesuai, (1) Kurang Sesuai.
3. Selanjutnya dimohon Ibu memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Media

Data Evaluator

1. Nama Lengkap : Nenti Nuryani, M.Pd
 2. Bidang Keahlian : Teknologi Pembelajaran
 3. Instansi : P. Suci Tari, FBS, UMY
 4. Tanggal : 22 - 5 - 2014

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Penempatan tombol				✓	
2	Keterbacaan teks			✓		
3	Pemilihan jenis huruf			✓		
4	Pemilihan ukuran huruf			✓		
5	Pemilihan dan komposisi warna tulisan			✓		
6	Tampilan gambar				✓	
7	Screen design				✓	
8	Animasi			✓		
9	Pemilihan warna background			✓		
10	Komposisi setiap scene			✓		
11	Konsistensi penyajian				✓	
12	Pemilihan backsong			✓		

Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Media

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kesesuaian				Komentar/Saran
		1	2	3	4	
1	Interaksi			✓		
2	Petunjuk penggunaan				✓	
3	Navigasi			✓		
4	Konsistensi tombol			✓		
5	Kualitas video			✓		
6	Pengaturan gambar			✓		
7	Kemudahan penggunaan			✓		
8	Efisiensi teks			✓		
9	Kecepatan pencarian menu			✓		
10	Kesesuaian urutan			✓		

C. Aspek Kebenaran

Apabila terjadi kesalahan pada Multimedia Interaktif Tari Luyung, mohon ditulis saran untuk perbaikan pada kolom yang tersedia.

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan
1	Materi, dan KD perhatikan warna huruf yg di atas gambar	
2	Pada Profil	Carikan gambar jelas untuk ahli materi dan ahli uraian

Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Media

D. Komentar dan Saran Umum

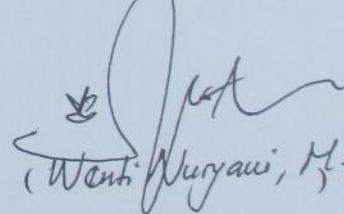
Sangat keren dan sudah bisa digunakan
sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI LUYUNG
UNTUK PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP**

dinyatakan:

- ☐ Dapat digunakan tanpa perbaikan
☒ Dapat digunakan dengan perbaikan

Evaluator


(Wenti Wuryani, M.Pd)

Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa

**INSTRUMEN PENILAIAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI *LUYUNG* UNTUK
PEMBELAJARAN SENI TARI SISWA SMP
UNTUK SISWA**



oleh
Manzatinofanie Dwyariessa
NIM 10209241021

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa

Lembar Evaluasi Multimedia Interaktif tari Luyung (Siswa)

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir atau skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) maka saya melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP**”. Adapun salah satu cara untuk mendapatkan data adalah dengan menyebarkan lembar penilaian kepada adik-adik sebagai responden. Setelah Adik-adik melakukan aktifitas pembelajaran seni tari menggunakan **Multimedia Interaktif Tari Luyung**, mohon kesediannya untuk mengisi lembar penilaian ini. Atas kesediaan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Peneliti,

(Manzatinofanie Dwyariessa)

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan jujur.
2. Bacalah dan jawablah semua pernyataan dengan teliti dan seksama setiap butir pernyataan yang ada.
3. Berikan tanda “ ” pada kolom yang tersedia sesuai kriteria penilaian.

Kriteria penilaian : 4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Cukup Setuju

1 = Kurang Setuju

Selamat Mengerjakan !

Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa

Nama :

Kelas :

Tanggal :

No	Pernyataan	Kriteria				Keterangan/Saran
		4	3	2	1	
1	Tujuan materi dalam multimedia interaktif tari <i>Luyung</i> jelas.					
2	Isi multimedia interaktif dengan materi pembelajaran sesuai.					
3	Materi yang disajikan berurutan.					
4	Design (tampilan) <i>background</i> sesuai.					
5	Komposisi warna yang digunakan selaras.					
6	Tulisan dan animasi sesuai.					
7	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi.					
8	<i>Backsong</i> yang disajikan sesuai.					
9	Video yang ditampilkan sesuai.					

Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa

10	Penggunaan tombol cukup jelas dan mudah.					
11	Penempatan tombol sesuai.					
12	Ukuran Font (tulisan) sesuai (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil).					
13	Materi yang disajikan jelas.					
14	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami.					
15	Umpan balik dalam latihan soal menarik.					
16	Adanya manfaat pada skor evaluasi.					
17	Video tarian jelas.					
18	Bahasa yang digunakan (mudah dipahami).					
19	Kebebasan dalam memilih sajian menu.					
20	Kemudahan dalam menggunakan multimedia interaktif.					
21	Sajian tampilan penutup media menarik.					

Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa

22	Keseluruhan sajian multimedia interaktif sesuai.					
23	Multimedia internatif ini membuat saya menjadi lebih tertarik belajar seni tari.					
24	Saya lebih senang belajar seni tari dengan menggunakan multimedia interaktif ini daripada dalam kelas biasa.					
25	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami materi tari luyung.					
26	Alur dalam multimedia interaktif dapat mengarahkan saya dalam mempelajari materi tari luyung					
27	Saya merasa mempelajari materi tari luyung dengan multimedia interaktif menyenangkan.					

Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa

28	Musik yang disajikan dalam multimedia interaktif tidak mengganggu konsentrasi sehingga membuat saya bersemangat untuk belajar.					
29	Isi dalam multimedia interaktif yang disajikan dapat mengarahkan saya untuk belajar materi secara benar					
30	Saya merasa penasaran dan ingin tahu jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia interaktif ini.					
31	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal dalam multimedia interaktif ini.					
32	Saya berusaha mengerjakan soal latihan dalam multimedia interaktif ini dengan baik.					

Lampiran 8. Lembar Penilaian untuk Siswa

33	Saya mencoba untuk menyelesaikan soal dalam multimedia interaktif ini dengan berusaha memahami materi yang disajikan.					
34	Saya ingin mempelajari materi seni tari lainnya dengan menggunakan multimedia interaktif.					
35	Multimedia interaktif ini memberi saya kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan saya.					

Komentar atau saran perbaikan lain

.....

.....

.....

.....

Responden

()

Penilaian Siswa Pada Aspek Pembelajaran

Butir Pernyataan	Siswa					Jumlah skor	Skor rata-rata
	1	2	3	4	5		
1	3	3	3	3	3	15	3.00
2	4	3	3	2	3	15	3.00
3	3	4	3	4	3	17	3.40
9	4	3	3	4	3	17	3.40
15	3	3	3	3	3	15	3.00
Jumlah Skor						64	
Jumlah Skor rata-rata						3.2	

Penilaian Siswa Pada Aspek Isi

Butir Pernyataan	Siswa					Jumlah skor	Skor rata-rata
	1	2	3	4	5		
13	4	3	3	3	3	16	3.20
14	4	3	3	3	3	16	3.20
16	3	3	3	4	2	15	3.00
18	4	3	3	3	3	16	3.20
Jumlah Skor						63	
Jumlah Skor rata-rata						3.15	

Penilaian Siswa Pada Aspek Tampilan

Butir Pernyataan	Siswa					Jumlah skor	Skor rata-rata
	1	2	3	4	5		
4	3	4	3	4	2	16	3.20
5	3	4	2	3	3	15	3.00
6	3	3	4	4	3	17	3.40
7	3	4	3	3	3	16	3.20
8	3	3	3	4	3	16	3.20
17	4	3	3	4	3	17	3.40
21	4	3	3	3	3	16	3.20
Jumlah Skor						113	
Jumlah Skor rata-rata						3.23	

Penilaian Siswa Pada Aspek Pemrograman

Butir Pernyataan	Siswa					Jumlah skor	Skor rata-rata
	1	2	3	4	5		
10	3	3	3	3	3	15	3.00
11	3	4	3	3	2	15	3.00
12	3	3	2	3	3	14	2.80
19	3	3	4	4	4	18	3.60
20	3	3	3	4	2	15	3.00
22	4	3	3	3	4	17	3.40
Jumlah Skor						94	
Jumlah Skor rata-rata						3.13	

Penilaian Siswa Pada Aspek Motivasi Belajar Siswa

Butir Pernyataan	Siswa					Jumlah skor	Skor rata-rata
	1	2	3	4	5		
23	3	4	3	3	3	16	3.20
24	4	2	2	4	3	15	3.00
25	4	3	3	4	2	16	3.20
26	4	3	3	4	2	16	3.20
27	4	3	3	4	3	17	3.40
28	4	3	3	3	3	16	3.20
29	3	3	3	4	3	16	3.20
30	3	3	3	3	3	15	3.00
31	3	3	4	4	3	17	3.40
32	3	3	3	3	3	15	3.00
33	3	3	4	3	3	16	3.20
34	4	3	2	3	3	15	3.00
35	3	3	3	3	3	15	3.00
Jumlah Skor						205	
Jumlah Skor rata-rata						3.15	

Lampiran 10. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

Penilaian Siswa Pada Aspek Pembelajaran

Butir Pernyataan	Siswa																														Jumlah skor	Skor rata- rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	100	3.33
2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	104	3.47
3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	102	3.40
9	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	104	3.47
15	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	102	3.40
Jumlah Skor																															410	
Jumlah Skor rata-rata																															3.42	

Penilaian Siswa Pada Aspek Isi

Butir Pernyataan	Siswa																														Jumlah skor	Skor rata- rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
13	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	96	3.20
14	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	97	3.23
16	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	96	3.20
18	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	98	3.27
Jumlah Skor																														387		
Jumlah Skor rata-rata																														3.23		

Lampiran 10. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

Penilaian Siswa Pada Aspek Tampilan

Butir Pernyataan	Siswa																														Jumlah skor	Skor rata- rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	96	3.20	
5	3	4	2	3	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	93	3.10
6	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	102	3.40
7	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	98	3.27
8	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	99	3.30
17	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	106	3.53
21	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	100	3.33
Jumlah Skor																															694	
Jumlah Skor rata-rata																															3.30	

Penilaian Siswa Pada Aspek Pemrograman

Butir Pernyataan	Siswa																														Jumlah skor	Skor rata- rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
10	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	97	3.23
11	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	99	3.30
12	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	95	3.17
19	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	101	3.37
20	3	3	3	4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	95	3.17
22	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	101	3.37
Jumlah Skor																															588	
Jumlah Skor rata-rata																															3.27	

Lampiran 10. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

Penilaian Siswa Pada Aspek Motivasi Belajar Siswa

Butir Pernyataan	Siswa																														Jumlah skor	Skor rata- rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
23	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	103	3.43
24	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	96	3.20
25	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	99	3.30
26	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	98	3.27
27	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	104	3.47
28	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	102	3.40
29	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	96	3.20
30	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	4	4	3	94	3.13
31	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	102	3.40
32	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	93	3.10
33	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	98	3.27
34	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	100	3.33
35	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	96	3.20
Jumlah Skor																														1281		
Jumlah Skor rata-rata																														3.28		

Lampiran 10. Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

Komentar atau Saran Perbaikan

1	Baik! Cukup jelas dan menarik
2	Bagus menjadi lebih semangat belajar karena multimedia interaktif\
3	Bagus, menjadi semangat belajar dengan menggunakan multimedia interaktif
4	Kalau media interaktif itu enaknya bisa di rewind, bisa belajar di rumah. Tingkatkan ! Write some, make some, love some !!
5	Cukup jelas dan lebih mudah dipahami, menambah pengetahuan tentang seni tari.
6	Cukup jelas dan menambah pengetahuan tentang tari <i>Luyung</i>
7	Pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam materi yang disampaikan.
8	Pembelajaran menggunakan media multimedia interaktif bagus untuk membuat siswa cepat paham. Tingkatkan !!! :D
9	Alhamdulillah saya cukup tertarik dengan videonya.

DAFTAR NILAI SISWA HASIL EVALUASI PADA UJI COBA LAPANGAN

NO	NAMA	NILAI
1	Abyan Nadzir Ihsani	100
2	Afif Martajaya	90
3	Afifah Intan Purnama Sari	95
4	Ahmad Tsaqif	95
5	Aldin Wildan Razaqa	90
6	Alfanita Anggraeni	90
7	Ananda Haquinata Kusuma	90
8	Angelika Maylena P S	90
9	Ardiansyah Rhamdani	90
10	Bella Istina Sari	95
11	Damastri Angga Hadi	85
12	Dewinda Rizka Maulia	95
13	Diana Permata Kurniasari	85
14	Diko Aldomora	95
15	Dwi Putri Zulaika	90
16	Fadila Anindita Harla	95
17	Fatahillah Muhammad Faqih	90
18	Ilma Fadillah Tiktana	90
19	Istiqomah Agustina W	95
20	Krisna Taruna Hanif D	85
21	Maharotullaili Nur Azizah	80
22	Muh. Hafidh Setiawan	80
23	Muhammad Fahrudin	85
24	Rahadatul Aisy Wika A P	95
25	Rizki Anisa Hapsari	95
26	Ronny Achmad Priyambodo	90
27	Titi Satmya Nadhifa	95
28	Wildan Zaim Syaddad	95
29	Yasinta Ratnanindyah H	85
30	Yoel Adisatya	80

Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan

DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 83. Ahli Materi
(Foto, Sasa: 2014)



Gambar 84. Ahli Materi saat Menilai Produk
(Foto, Sasa: 2014)

Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 85. Ahli Media saat Menguji Produk
(Foto, Sasa: 2014)



Gambar 86. Ahli Media saat Menilai Produk
(Foto, Sasa: 2014)

Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 87. Produk saat Ditampilkan pada Layar LCD
(Foto, Sasa: 2014)



Gambar 88. Siswa menilai Produk pada Uji Coba Terbatas
(Foto, Sasa: 2014)

Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 89. Uji Coba Lapangan

(Foto, Sasa: 2014)



Gambar 90. Siswa Menilai Produk pada Uji Coba Lapangan

(Foto, Sasa: 2014)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

169

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0309a/UN.34.12/DT/III/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

18 Maret 2014

Kepada Yth.

Kepala BAPPEDA Klaten Kantor BAPPEDA
Klaten, Gedung Pemda II Lantai 2, Klaten

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI LUYUNG UNTUK PEMBELAJARAN SENI
BUDAYA SISWA SMP**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : MANZATINOFANIE DWYARIESSA
NIM : 10209241021
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Tari
Waktu Pelaksanaan : April -Juni
Lokasi Penelitian : SMPN 2 Klaten

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19570704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMPN 2 Klaten



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 KLATEN

Jalan Pemuda Selatan No. 4 Telp./Fax (0272) 321865
E-mail : espero_klt@yahoo.com Website : www.smpn2klaten.sch.id
KLATEN

57411

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/225/13

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Klaten menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MANZATINOFANIE DWYARIESSA

NIM : 10209241021

Fakultas : Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Seni Tari

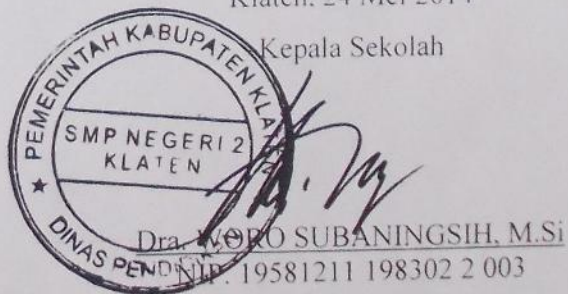
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian pada tanggal 13 s.d. 24 Mei 2014 sebagai syarat penyusunan Skripsi dengan Judul : **"Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Luyung untuk Pembelajaran Seni Tari Siswa SMP"**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 24 Mei 2014

Kepala Sekolah



Dra. WORO SUBANINGSIH, M.Si
NIP. 19581211 198302 2 003